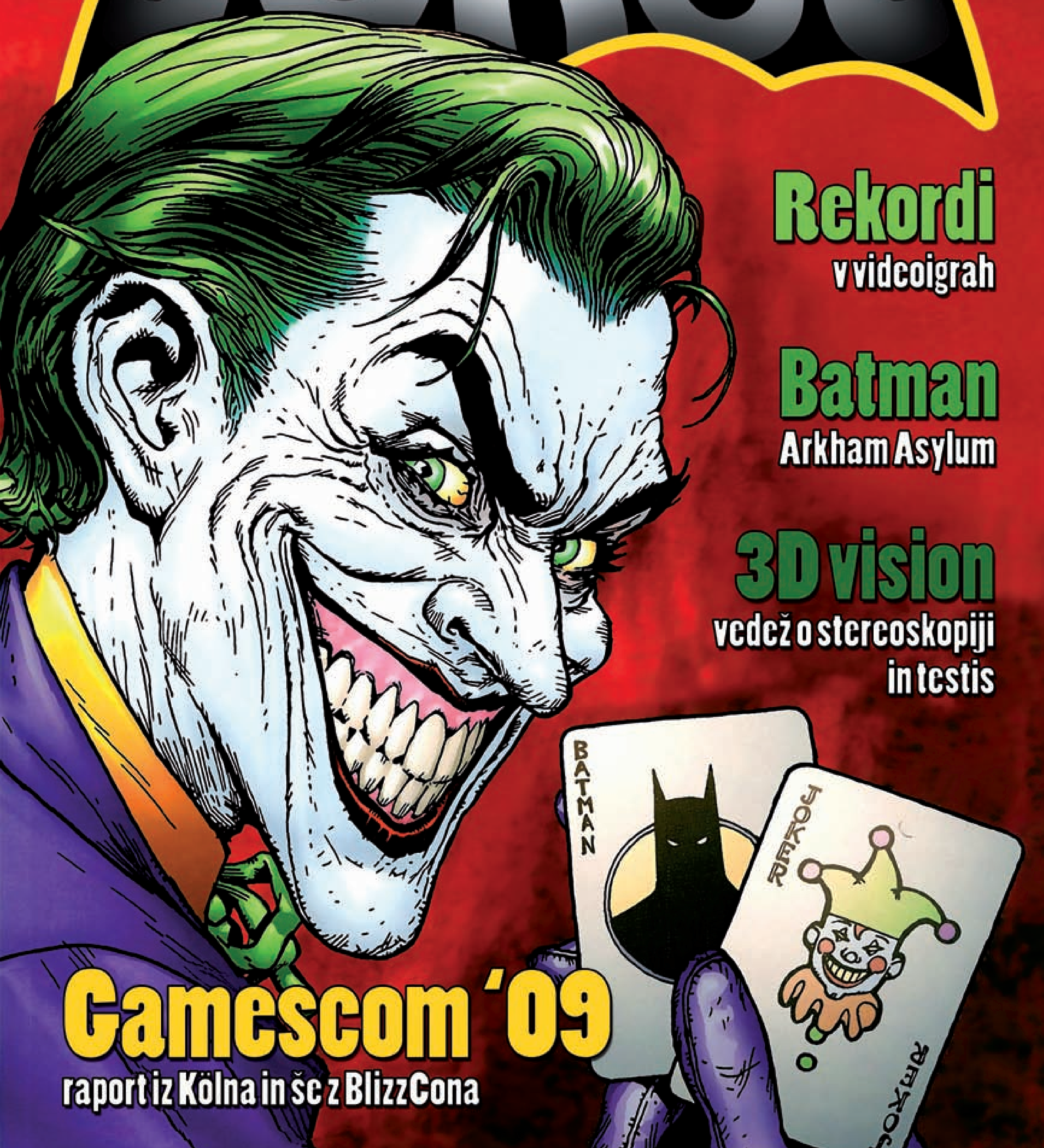
joker.si
194
IX/09
5,80 €

JOKER


BATMAN
JOKER
JOKER

Rekordi
v videoigrah

Batman
Arkham Asylum

3D vision
vedež o stereoskopiji
in testis

Gamescom '09
raport iz Kölna in še z BlizzCona

Glasbeni izziv
TOP UP
Tisoč talentov, ene sanje.

Si top? Si upaš? Pritegni pozornost! Sodeluj v natečaju glasbenih talentov **TOP UP**, ki ponuja veliko muzike in veliko denarja! Predstavi svojo glasbeno vizijo, mi pa ti jo bomo pomagali uresničiti z denarno nagrado, ki si jo boš prislužil z glasovanjem svojih fanov, prijateljev in s posebnimi izzivi. Prijavijo se lahko glasbene skupine, solisti instrumentalisti & vokalisti, DJ-ji ali glasbeni producenti v starosti do 30 let. Več o pravilih sodelovanja izveš na spletni strani **www.top-up.si**.

GLASUJ IN ZMAGAJ!

Enega od izžrebanih glasovalcev bomo nagradili z 10 % zaslužka zmagovalnega izvajalca!

Nova KBM
Tisoč zgodb, ena banka.

Nova KBM d.d., Ulica Vita Kraigherja 4, 2505 Maribor, september 2009

SAE INSTITUTE

IZOBRAŽEVANJE
ZA PRIHODNOST
AUDIO & MULTIMEDIJA

19.09.2009
INFO DAN

AUDIO INŽENIR*

SPLETNO OBLIKOVANJE & RAZVOJ*

PRODUCENT ELEKTRONSKE GLASBE

* Priznano s strani Middlesex University, Anglija

Middlesex University

ZA INFO DAN OBIŠČI http://ljubljana.sae.edu

SAE Institute, Cesta dveh cesarjev 403, 1000 Ljubljana, saeljubljana@sae.edu

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 194
september 2009
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

HITRO HITRO
meh za smeh.

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje se kaznujejo s kastracijo z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! Urok za desetdnevno lijavico pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker si ga redno maneš. Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Zgodila sta se Gamescom in BlizzCon, zato je igrarskih vesti tokrat izčrpno najdosteje. Res, ne rabiš tega brat sploh. Listaj in čitaj raje zanimive reči. Šc!

IGROVJE, KONZOLEC

Batman: Arkham Asylum 32
Fairy Tales: Three Heroes 36
Time Gentlemen, Please 37
Wolfenstein 38
Bookworm Adventures 2 42
East India Company 51
Memento Mori 52
Warfare 52
Mali opisi za PC 53
Shadow Complex (konz.) 70
Anno: Create a New World (konz.) 71
Madden 10 (konz.) 72
The King of Fighters XII (konz.) 72
Trials HD (konz.) 73
Star Ocean (konz.) 74
Mali opisi za konzole 76
Drkamožni opiski 80

PREOSTALNIK

Straža na Renu *Osebni raport z nemške razstave igric Gamescom.* 10
Kataklizma na obzorju *Blizzard je tako samdržen, da ima kar lastno prireditev. Poročamo!* 22
Alfa rezultat *Igričarski rekordi so področje, ki ga samostojno pokriva celo Guinnessova knjiga.* 24
Hecanje oči, varanje možganov *Dobro se nas da nategniti, celo z občutkom globine.* 56
Geforce 3D vision *Testis očalnikov utripalnikov za 3D bolščanje igranje.* 60
Nehalem za množice *Intel je izdal novo serijo procesorjev in Joker jo predstavlja.* 62
Dahavka *Shujšala je in postala manj sijoča. Je nova Sonyjeva konzola tudi podhranjena?* 64
Peta plata *Še malo in Guitar Hero si bo lastil celo kak resen glasbenik.* 66
Xboxove alternativice *Na Xbox Livu ne tržijo samo manjših, tudi neodvisne špile.* 68
Sin krvi, cinizma *Intervju z novoupnim pisateljem fantastike, ki mu igre niso tuje.* 84

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak 5
Uma Turban 30
Slikosuk 82
Črkožer 84
Štorija 87
Kražka 88
Jokerplov 89
Crtič deluks 90

20 VRSTIC

Kdor me pozna, ve, da se nimam za posebej modrega človeka. Zato bralstvo na tem skopo odmerjenem mestu nerad posiljujem z globokimi razmišljanji, pač pa običajno raje postrežem s kako hudomušno zgodbico iz vsakodnevnega bivanja. Tako sem že nekaj časa zbiral pogum za popis posebej rjavkasto-nagnusne fekalne dogodivščine, ki se mi je nedolgo tega pripetila med nič hudega slutečo vožnjo proti domu. A potem me je vmes doletelo nekaj nepričakovanega. Avgustovskega jutra sem se namreč prebudil z nepopisnimi bolečinami v želodcu. Ko je po dveh urah mavričnega bruhanja obilne večerje – velik sendvič s pršutom, francoska solata in v čast stradajočim v Afriki še čokoladna sladica, juhej! – postalo jasno, da se mi črevje po svoji volji ne bo odmotalo, sem se med hudimi mukami in preklinjanjem vsega živega ter mrtvega le uspel primajati do dežurne ambulante, od koder so me vrli reševalci prepeljali direkt v bolnišnico. (Moje šibko stanje so izkoristili, da so mi odtujili omiljeni par japonk, ampak okej, ker so mi v nekem smislu rešili življenje, naj jim bo. Itak so bile že fajn usmrajene.) Diagnoza: kolika kot posledica, auuuuu!!!, žolčnih kamenčkov. In še preden mi je po noči, ki sem jo preživel na krilih jakih analgetikov, prijazni zdravnik obrazložil, od kod mi kristalčki in kaj me še čaka, mi je bilo vse jasno. Geni imajo svojo moč, a bodi še tako mlad, čil in možat – grehi iz preteklosti, ki jim botruje nezdrava prehrana, stresno (službeno in drugačno) čepenje pred monitorjem in zapostavljanje rekreacije, te slejkoprej dohitijo. Zame je bil to velik buditeljski klic, onim, ki ste tako kot jazst nagnjeni k pretirano uživantskemu oziroma lenemu življenjskemu slogu, pa polagam na dušo, da od danes naprej poskrbite za to, da se sirene ne bodo oglasile. Bodite modri vsaj vi. O fekalijah pa kdaj drugič. **Case**

OGLAŠEVALCI

Avtera 41
Bolha 43
Big Bang 15, 79
Cenex 44
Continental film 81
Colby 7
Delo revije 45
Kolosej 91
Mantis 55
Mobitel 85
Nova KBM 2
Philips 35
Planet Tuš 69
Sae 3
Simobil 63, 92
Sisplet 61
Videotop 9
Vzajemna 21

Na naslovnici je - Joker, vendarle! Tale ni naš, je en drug. Če ti je Joker ime, si privzeto prismuknjen.

Morebiti bo 3D res prišel v dnevne sobe že z obstoječo generacijo konzol. Vendar mislim, da ta korak kljub vsemu ne bo enako vsakdanji, kot so postale barve, prostorski zvok in HDTV, oziroma da ne bo v celoti nadomestil 'predhodne' tehnologije.

Ena od pisanih tematik pričujočega Jokerja je 3D. A ne tisti grafični, ki je pomenil prikazovalno revolucionarnost pred petnajstimi leti, dandanes pa je tako samoumeven kot miška. Tokrat to udomačeno in sila priljubljeno znakovno zvezo omenjamo v smislu 3D-gledanja, torej zaresne globine. Oziroma vsaj take, za katero naša pamet misli, da je zaresna. Možgane je sila enostavno zafrkavati, zato imamo toliko takih in drugačnih optičnih prevar. Spirale se dozdevno premikajo in črte se daljšajo, enake daljice in barve se zdijo drugačne, vzorci dajejo presenetljive podobe, vidimo neobstoječe pike, vroč pesek se spremeni v vodno površino in sočna Brazilka je v resnici João. Primerno veliko je prav tako trikov, ki dajejo občutek prostorskosti. Ker zvečine temeljijo na človeški dvoučnosti, ki v izvidniški oddelek pošilja rahlo zamaknjena prizora, jim poznamo pod skupnim imenom stereoskopija. Glede na preprostost tega fenomena je nenavadno, da so jo izumili šele v začetku devetnajstega stoletja. Bi človek pričakoval, da bi se z njimi igrali že najmanj renesančni slikarji. No, resnici na ljubo je tako imenovano dispariteto, neenakost gledanega, če zremo samo z enim očesom, študiral že Leonardo. Vendar dlje od otroških spoznanj ni prišel. Tudi zato, ker – kdo ve, če gre veleumu res pripisati tako traparijo – je bojda eksperimentiral z okroglimi stebri, ki pa nimajo horizontalne disparitete.

Bodi tako ali drugače, 3D iluzije delujejo, dasiravno v večini primerov v škodo drugih elementov, kot so barvitost, jasnost in dobro počutje. A globinski otipljivosti ne moremo oporekati, zato so poskusi vedno privlačni, najsi gre za stereograme, ki jih je treba znati bolščati, ali za filme, ki na ta rovaš že skoraj stoletje medijo novosti željne množice. Čeprav metoda polarizacijskih leč, ki predstavlja mnogo boljšo izkušnjo od barvne spranosti rdeče-modrih anaglifov (o dotičnih tehnikah čitajte v vedežu), ni nova, resnično prodira šele zadnje čase. Seveda, kini niso v zavidljivem položaju. Na eni strani jih tepe zastonjska dostopnost vsebin, na drugi domači zvočni in prikazovalni sistemi. Zato so za privlek ljudi z ulic primorani ponuditi nekaj frišnega. Kar je bilo pred desetletjem domena tematskih parkov in ameriških dvoran imax, ima danes več kot tisoč kinocentrov po celi Evropi. Kinematografija koraka seveda z roko v roki s holivudskim programom in zelo verjetno smo na pragu 3Dja kot privzete ponudbe. Kar so zlagoma tlakovali globinski spektakli Beowulf, Coraline in Final Destination 4, bo pozlatil proslavljeni Avatar, ki se širokousti, da bo nov mejnik v filmski industriji. Četrturni 3D-napovednik, ki smo ga imeli priložnost videti, je nas vsekakor prepričal. (Vi se morate zaenkrat zadovoljiti le s 'ploskovno' prikolico na tokratni natlačenki.)

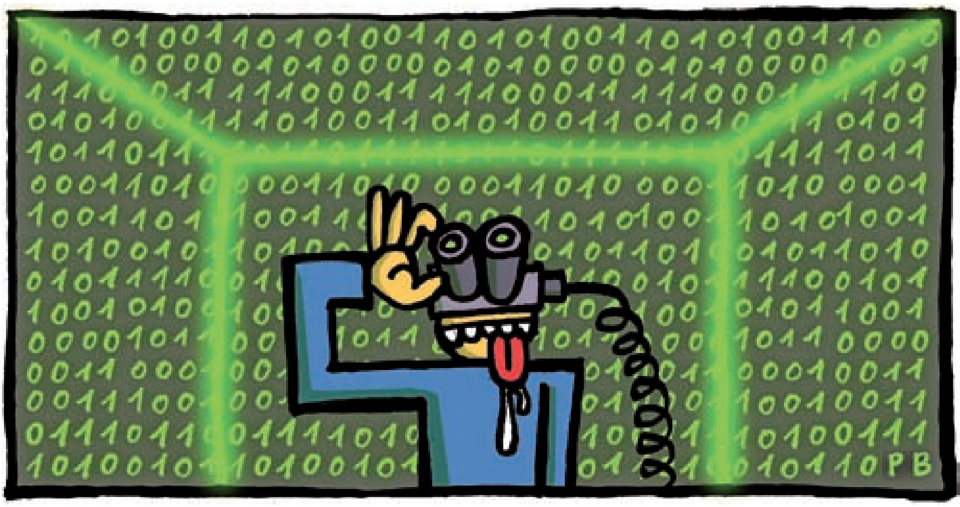
Nvidia poskuša slično revolucionarizirati PC-igranje. Njihova utripajoča očala 3D vision, ki jih prav tako testiramo v tem Jokerju, resda izpolnjujejo svoje poslanstvo dobre 3Djskosti. Vendar jim sam uspeha ne prerokujem. Poleg cenovne postavke, nezdružljivosti, slabega vpliva na dobrobit glave in dejstva, da so naočniki enaki tistim, ki smo jih opisali pred desetimi leti, sem mnenja, da taki 'pripomočki' kljub svoji kulskosti zvečine niso praktični. Na mizi ni prostora za vse igratorje in onegaje. Čim pa grejo le-ti enkrat v predal, se redko vrnejo v aktivno službo. Prav nič me ne bi čudilo, ako bi bil čez leto dni ta izdelek pozabljen. Na smetišču zgodovine se je znašlo že mnogo naprednih naprav, ki naj bi pomenile preobrat v bodisi nadzorovanju, bodisi prikazovanju. Ali obojem. Spomnimo se čelad za navidezno resničnost, ki so se sredi devetdesetih let prejšnjega stoletja pojavile kot ultimativni in samozadostni kosi igričarske opreme, nakar jih ni šljivil nihče, ne razvijalci, ne uporabniki. Itak: tehnologija namenu še ni bila kos, poleg tega se nikomur ni dalo s čebrom na glavi motoviliti po sobi kot Stevie Wonder. Ampak verjamem, da so bili snovalci v svojih nakanah povsem iskreni.

Vseeno pa drži, da bo tridimenzionalno gledanje sčasoma ipak postalo tudi gospodinjska zabava. Ne skozi računalnik, marveč v navezi televizorja in konzole. 3D TVji so sicer še delikatesna roba, a program se širi. In to ne samo z modeli, ki zahtevajo posebne naočnice, marveč že lep čas obstajajo zasloni, ki globinsko sliko kažejo brez dodatnega medija. Morda je temu težko verjeti na besedo, vendar ima nek starejši tovrsten model v svojih pisarnah celo slovenski Philips. Že res, da je slika slabo razločljiva in nebarvita ter vidni kot ozek. A obenem je presenetljivo, pravzaprav strašljivo trirazsežna. Zaenkrat je vsebina za domače kakovostno 3D prikazovanje redka, bolj demonstracijska. Toda skupaj z železnino se bo pojavil tudi program zanjo, torej ustrezni filmi in videoigre. Predvsem slednje naj bi bile pospeševalnik tehnologije in najbolj optimistični upajo, da se bo razmah pričel že prihodnje leto, ko bo imel vsak od pomembnih izdelovalcev zaslonov v ponudbi kak tak model. V skrajno naivnem razmišljanju bi bilo torej 2010 prelomno leto v dojemanju špilov. Prišel naj bi 3D in za nameček še upravljalni tehnologiji natal (prostoročni nadzor) ter Sonyjev motion control (zmogljivejše zaznavalo gibanja od wiimota).

Morebiti bo 3D res prišel v dnevne sobe že z obstoječo generacijo konzol. Vendar mislim, da ta korak kljub vsemu ne bo enako vsakdanji, kot so postale barve, prostorski zvok in HDTV, oziroma da ne bo v celoti nadomestil 'predhodne' tehnologije. Je namreč ne sme, kajti potem se nam zna gledalcem zgoditi kaj nepredvidljivega, saj možgani niso pripravljeni na to. Stvar je v informacijah in v zapomnljivosti. Iz psihologije poznamo retencijsko lestvico. (Retencija je ohranjanje spominov v smislu obstojnosti fotografskega papirja.) Najprvo zbledi slišano, nato tisto, kar smo prečitali, bolj se nam vtisne videnje stoječih slik, še bolj gibajočih in najbolj, ako smo sredi dogajanja. Nobena posebna znanost. A psihologi so nadalje pogruntali, da drugače skladiščimo podatke, ki so prebrani ali naučeni, od osebnih izkušenj, pri katerih ima veljavo ravno globinska komponenta. Do tega so prišli s poskusom s 3D-besedilom, katerega ne zgolj pomnjenje, marveč takisto razumevanje je bilo pri vseh testnih posameznikih znatno nižje od klasičnega teksta. Možgani so bili premoteni in so potrebovali dosti več naprezanja za luščenje pomena besed in stavkov iz vizualnega izkustva. Kdo bi pri tem pomislil, da je toliko bolje, da bo vse 3D, ker bomo potem tako videnje dosti bolj memorizirali. Do neke mere že mogoče. Toda naše kapacitete niso neomejene in na skladiščenje nimamo vpliva, saj poteka samodejno in podzavestno. Si želimo, da nam kaki neugodni prizori 3D-grozljivk ne dajo spati do kraja življenja? Zakaj bi morala naša centralna procesna enota prebavljati in si nevede zapisovati gromozanski tok podatkov pri gledanju denimo poročil, ko je važnih le tistih nekaj povedanih stavkov? Zaznava globine nam je pomembna in naravna ter dokazano pripomore k trdoživosti in silnosti videnega, a če bi sleherni dan bolščali v 3D-filme in igre, bi zaradi zgoščenosti novosti znali dobiti presežek izkušenj, ki bi rezultiral v kdo ve čem. Navsezadnje je zrtje v hribe, obzorje in druge daljne točke dober pokazatelj, da si moramo včasih odpočiti od vseh trirazsežnih dražljajev resničnosti, kajti center za dojemanje ima daljavo za 2D.

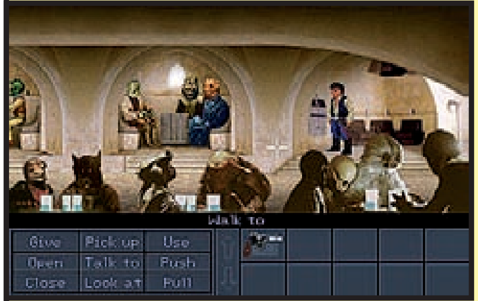
Da določeni filmi in igre – posredno ali neposredno – kvarno vplivajo na slabiče, je gotovo res. Pred tem si je odveč zatiskati oči. Kaj bi torej pomenila preslikava vseh teh zgodb in svetov v občutno bolj izkustveni 3D, kamoli v navidezno resničnost? Vsekakor nič dobrega in nov sestop kakovosti naše že tako izrojene družbe. Zato menim, da je treba s 3Djem delati previdno. Toda konec koncev svarim tudi pred spletnim igranjem domišljijskih vlog, pa ga nihče ne omejuje. Potemtakem je verjetno, da bo čez nekaj let dnevnosobno igranje pomenilo noro mahanje po luftu s sončnimi špegli na nosu. Zabava za vso družino, skratka.

David Tomšič



Han Solo solo v igri

Nenavadno je, da med sedemstoenaipetdesetimi igrami z licenco Vojne zvezd ni ene same klasične pustolovščine. Nič ne kaže, da bomo vendarle dobili kak tak licenčen špil, je pa v izdelavi ljubiteljska zastonjčnjica Han Solo Adventures. Za kako resen projekt gre, je nehvaležno špekulirati. Videli smo že vrsto krožkarskih razvojev, ki so zaradi preambicioznosti ali manka motivacije umrli na poti, pa tudi enoavtorske zaključene pustolovščine, med katerimi velja omeniti obe kranjski od Klemna Žagarja. No, Hanove dogodivščine imajo s stvaritvami slednjega avtorja dve skupni točki. Prav tako je izdelovalec en sam, konkretno neki Stacy Davidson, in takenako je platforma znameniti Adventure Game Studio. Zato pikslast lucasartovski videz ni naključje. Čeprav stran Hansoloadventures.com navaja od oka petino prehojene poti, so konkretnosti o štoriji, ugankah in dolžini neznane. Vemo pa, da bo dogajanje bežno temeljilo na istoimenskih fanovskih bukvah izpred tridesetih let, ki opisujejo Hanov in Čubakin kontrabant, preden sta stopila v službo uporništva. To pomeni, da bomo odkrili najmanj razlog Jabinih zamer. Upamo, da zadeva ne bo šla po stopinjah nekoč obetavnega, a nikoli videnega Indiane Jonesa in vodnjaka mladosti, ter nebroja podobnih navdušenskih operacij. Mimogrede, a veste, da so bili poleg Harrisona Forda kandidati za Solovo vlogo še Nick Nolte, Kurt Russell in Christophen Walken? In da jo je dobil šele, ko se ji je odpovedal Burt Reynolds?



Hladna, draga kava

Po tistem, ko je založnik Take-Two zavoljo afere z modom Hot Coffee v GTA: San Andreas najprej fasal tožbo s strani združenh potrošnikov (spomnimo: mod je razkril mini igro s hardcore fukom, ki so jo razvijalci pustili v špilu), je leta 2006 prišla še ena iz smeri delničarjev. Ta ni bila omejena na vročo kavo, temveč je merila še na dvomljive založnikove rošade z delnicami. Začetkom meseca je tako prišlo do poravnave, ki bo Take-Two oskubila za dobrih dvajset milijonov dolarjev. Petnajst jih bodo pokrile zavarovalnice, pet jih bo plačal sam. Podjetje ob tem še vedno opazuje ameriška zvezna tržna komisija, saj naj bi pri San Andreasu uporabljalo zavajajoče oglaševanje. Če se kršitev ponovi, bodo plačali še gromozanskih 11.000 dolarjev.

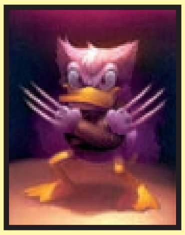
Okami prihaja na DS

Drkamož, raduj se! Obeta se namreč Okamiden, prenosno nadaljevanje dizajnerskega bisera Okami za PS2 in wii (naša prelestna ocena: 92), ene boljših in izvirnejših iger zadnjih let. Volčja boginja Amaterasu je očitno šla v pokoj, nadomestila pa jo bo bolj luštna verzija, Čibiterasu. Čibi? Tako je, kajti Lupus deus bo tokrat simpatičen mladiček. Dogajanje bo postavljeno nekaj mesecev za prvi špil, kjer bo kuži primoran povrniti življenje svetu. Tako glede zgodbe kot podrobnosti so razvijalci zaenkrat še precej skrivnostni. Bo pa šlo zopet za akcijsko avanturo, kjer boš raziskoval z ugankami in pošastmi naphano širno deželo, odeto v stilistično edinstveno podobo v slogu azijskega slikanja na rižev papir. Novost bodo tako imenovani partnerski liki, s katerimi bo puhasta kepica sodelovala in s skupnimi močmi reševala miselne zagonetke. Seveda ne bo umanjkalo malanje, za kar je dotikabilni zaslon DSa itak kot nalašč. V deželi vzhajajočega sonca naj bi bil Okamiden na voljo leta 2010, srčno pa upamo tudi na izid v naših logih. Več informacij bomo deležni na Tokyo Game Showu, kjer naj bi Capcom imel igralen demo.

イッスン
でもまぁ
オイラとチビ公に任せれば
大丈夫さ！

Marvel odslej pod Disneyem

Njujorški Marvel se ne more kosati s 50 milijard dolarjev vredno družbo Disney. A vseeno se firma ni dala poceni, saj so Mikimiškarji za prevzem plačali kar 4 milijarde dolarjev v obliki svojih delnic. Tudi zato, ker ne gre le za Marvel Comics, marveč za vso krošnjo po imenu Marvel Entertainment s kupom vej, od stripov prek igrač do filmov. Kakšni so bili vzgibi za nakup in konkretni načrti, ni znano. Blagovne znamke Marvel gotovo ne bodo ukinili in svetov tudi najbrž ne bodo oskrunili tako, da bodo med Može X sprejeli Jako Racmana. Licenčne pogodbe, ki so v teku, bodisi za superjunaške filme, bodisi za igre (Activision, Sega, THQ), Disney ne kani razveljaviti. Vsekakor pa bodo glede na njihovo mogočno hišno produkcijo vse nadaljne prigode Spider-Mana, Hulka, Wolverina in Iron Mana gotovo prišle iz studijev s Trnuljičičinim gradom v logotipu. In nedvomno se lahko nadejamo iger v stilu Super Goofy vs. Captain America.



Avatar - mejepremikajoči film?

Ker smo pred kratkim prisostvovali petnajstminutnemu predogledu 3D ZF-spektakla Avatarja, so na mestu besede o tem novem umotvoru Jamesa Camerona (Terminator, Aliens, Abyss, Titanic). Visokoleteče obljube o še ne videni bombastičnosti so ob gledanju navadne prikolice sicer rahlo razočarale. Toda izkušnja v Xpandu je bila drugačna. Kljub dejstvu, da je računalniška animacija, ki tvori dobro polovico filma, mestoma še vedno preveč risankasta, lahko brez slabe vesti rečemo, da bo šlo za eno najbolj spektakularnih vizualnih doživetij. Približujemo se stopnji, kjer bo meja med skupki kode in zaresnimi igralci vsaj zvečine zabrisana. Najbolj pozitivno pa je presenetila ravno opevana trirazsežnost. Občutek prostorskosti je osupljiv in ga v igranem filmu še ni bilo zaslediti v tako napredni obliki, pa čeprav se tako izdatno zanaša na CGI.

Zasnova za Avatar sega v drugo polovico prejšnjega desetletja, saj je Cameron prvo idejo dobil kmalu po končanju Titanica. Človeštvo se v prihodnosti prične ozirati po tujih planetih, saj je Zemlja izčrpana. Tako naletijo na Pandoro, z rudo bogat džungelski svet, ki pa ima ljudem neprijazno ozračje. Rešitev leži v domorodni rasi Na'vi, ki sliči na modre viline in nima tovrstnih težav. Zato jih začnemo veselo klonirati, saj tehnologija omogoča selitev uma v telo plavega vanzemaljca. Tako se soldat Jake, ki je sicer na invalidskem vozičku, zažre v modro trimetrsko telo in odskaklja na izvidniški zadatak v gosto podrast. Tam se kajpak spoprijatelji z domorodci, zlasti z določeno seksi plavušo. Ne, primerjave s Pocahontas niso iz trte izvite. V glavni vlogi bomo videli dokajšnjega novinca Sama Worthingtona, ki je bil v Terminator: Salvation, poleg pa bo tudi nekaj starih znancev ZFja, kot so Sigourney Weaver, Michelle Rodriguez in Zoe Saldaña. Spektakel obeta, zraven pa seveda prihaja špil, ki bo za lastnike najnovejših pripravc takisto v tride. 240 milijonov zelencev vredni izdelek pri nas štarta 17. decembra.

Scene It poslej za vse konzole

Film(ofil)ski kviz Scene It, ki je doslej v dveh izdajah ekskluzivno pritikal le xboxu 360, bo po novem storjen še za playstation 3 in wii. Izdelek s tisoči vprašanj bo naslovljen Bright Lights, Big Screen in bo še bolj buzzovski oziroma bolj oseben kot predhodnikov, kar pomeni več avatarjev ter voditelja. Distributer bo Warner, toda v sporočilu za javnost glede PS3 ne omenjajo ne pridodanih pritiskal, ne združljivosti z Buzzovimi. Če slednjega ne bo, so pa res lezbijke!

Prihajajo trgovinske igre za DSi

DSi še ni zares razširil kril, saj ga je Nintendo doslej pital le z brezzveznostmi na spletnem servisu DSiWare. Je pa zdaj končno padla konkretna obljuba, da bodo jeseni na dan prilezle prve 'prave', škatelne igre za preklopnega novinca. Ker bodo izkoriščale DSijeve posebnosti, kot sta dvojni kamerici, s starejšima verzijama DSa ne bodo združljive. Na to bodo opozarjale tudi z drugačno preobleko: tičale bodo v povsem belih škatlah, takisto bo bela plastika kartic. Ledino bo na japonskih policah oral studio Alpha Unit, ki bo za DSi izdal špil Monster Finder. V njem bomo s kamero lovili pošasti in jih nato ščuvali eno nad drugo. Sliši se bolj apn in upamo, da se bo ob bližajoči praznični sezoni zbudil kak težkokategorni založnik, saj je res že čas, da postane nakup konzolice bolj osmišljen.

Zbirka God of War za PS3

Medtem ko se Sneti vsak dan potrese z apnom v napetem pričakovanju bojda marčevskega izida God of War 3, je ljubitelje najbolj koleričnega Špartanca presenetila zanimiva Sonyjeva napoved. Koncem leta kanijo namreč skupaj izdati God of War 1 in 2 na enem blu-rayu za PS3. Obe igri naj bi tekli v 1280 x 720 oziroma 720p s 60 sličicami na sekundo na vseh playstationih 3, ne le onih, ki so nazaj združljivi s PS2. Vstavljena bo še podpora trofejam. Ne omenjajo nadgrajenih tekstur ali učinkov, niti evropskega izida, saj je GoW Collection zaenkrat napovedan le za Ameriko in cenjen na 40 dolarjev. No ja, glede na to, da igre za PS3 niso regijsko zaščitene, ga bomo največji fani pač uvozili. In treba bo pohiteti, saj se je zbirka takoj zavihtela na vrh najbolj pričakovanih iger letošnjega božičnega hlastanja.

V prodaji kartice za Playstation Store

Starocelinsko vejo SCE je končno srečala pamet in od 18. septembra dalje bo moč kupiti kartice s kodami, ki jih bomo unovčili v evropskem Playstation Storu. Na voljo bodo v vrednostih po 50 in 20 evrov, z njimi pa bomo Slovenci v britanskem in nemškem PSS končno lahko kupovali manjše igre ter dodatke za PAL-špile. Težava? Uradno teh kartic v Sloveniji ne bo, zato jih bo treba dobiti na netu ali v butiku Mantis. Pa britanski račun je treba imeti na PS3.

NEED FOR SPEED
SHIFT
NA VOLJO OD 18.09.09
7
www.pegi.info
XBOX 360.
NEEDFORSPEED.COM
PLAYSTATION.3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation.Network
EA
EA mobile
PC DVD ROM

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logotip EA, EA Mobile, Need for Speed in ikona "N" so blagovne znamke ali zaščitene blagovne znamke podjetja Electronic Arts Inc. v Združenih državah Amerike in/ali drugih deželah. Vse pravice pridržane. Logotip BMW, vizualna oblika imena in oznake modelov so blagovne znamke podjetja BMW AG in so uporabljene v skladu z licenco. Pagani, Zonda F, Zonda R in oblike so blagovne znamke in/ali intelektualna lastnina podjetja Pagani Automobili in so uporabljeni na podlagi licence, podeljene Electronic Arts Inc. Blagovne znamke podjetja General Motors so uporabljene na podlagi licence, podeljene podjetju Electronic Arts. Avtorske pravice glede blagovnih znamk in oblikovne pravice v imenu Lamborghini ter grbu Lamborghini z bikom in ščitom ter povezanosti z njima so uporabljene v skladu z licenco podjetja Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italija. Fordov oval in imenske tablice so zaščitene blagovne znamke in/ali blagovne znamke podjetja Ford Motor Company, ki si jih lasti in zanje izdaja licenco. Imena, oblike karoserij in logotipi vseh izdelkov pripadajo njihovim lastnikom ter so uporabljeni z dovoljenjem. "PlayStation", "PLAYSTATION", "" in "PSP" so zaščitene blagovne znamke podjetja Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE in logotipi Xbox so blagovne znamke Microsoftove skupine podjetij in so uporabljeni na podlagi licence podjetja Microsoft. Vse ostale blagovne znamke pripadajo njihovim lastnikom.

IGABIBA.JOKER.SI

Računalniške igre - Playstation 2 - Playstation 3 - Xbox 360
Nintendo DS - Nintendo WII - Zapisljivi mediji - PSP
Mobi igre - Različna roba, povezana z igrami

E-KUPON SHIFT

1 Vsi artikli so na zalogi in izdelki, naročeni do 16:00 so poslani še isti dan!

2 Brezplačna dostava nad 30€ ter možnost plačila po povzetju ali s karticami!

3 Vsakomesečna nagradna igra za obiskovalce - nakup ni potreben!

MOBI IGRE po 2^{50} €*

TRANSFORMERS
Pošlji GAME P5255 na 3333

STRANDED 2
Pošlji GAME P5257 na 3333

ICE AGE 3
Pošlji GAME P5256 na 3333

NOVOSTI 63^{00}
Batman Arkham Asy. PS3

NOVOSTI 18.9.
NHL 2010

NOVOSTI 25.9.
Aion

UGODNO PC	
Grand Theft Auto IV	27,00€
East India Company	37,00€
ArmA II	36,00€
Red Faction Guerilla	37,00€

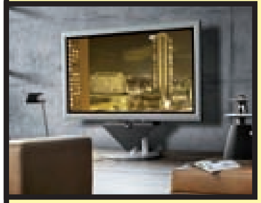
DRUGO	
PC Grand Theft Auto Trilogy	37,00€
PC Call Of Duty World at War	35,00€
PSP Tekken Dark Resurr.	16,00€
PSP GoW: Chains of Olympus	16,00€

UGODNO PS3	
Bioshock	27,00€
Grand Theft Auto IV	45,00€
UFC Undisputed	54,00€
Tiger Woods PGA Tour 10	55,00€

*Pogoji uporabe Mobazar: Uporabniki predplačniške telefonije, preverite stanje na vašem računu. Omogočite prejemanje wap povezav in GPRS/UMTS prenos podatkov. Poslan SMS je zaračunan po ceniku operaterja (Mobitel, Simobil, Debitel), cena povratnega sms-a je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel) in 2,50 EUR (Simobil). Z uporabo se strinjate s splošnimi pogoji na www.smscity.net/mobazar. Mobazar je naročniška storitev in uporabnikom prinaša največ 5 sporočil na mesec z wap povezavo do galerije, iz katere si lahko naložijo neomejeno število mobilnih vsebin. Cena sporočila je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel) in 2,50 EUR (Simobil). V vse cene je všteti DDV. Od pogodbe, ki je shranjena na sedežu podjetja, je možno odstopiti kadarkoli. Odjava: GAME STOP na 3333. Reklamacije: 02 46 14 595, reklamacije@smscity.net. Ponudnik: ThreeAnts Koban&Co. d.n.o., Zg. Bistrica 22, 2310 Slov. Bistrica.

B&Ojeva gigantska plazma

Častitljivo dansko podjetje Bang & Olufsen je v svetu domače elektronike to, kar je Ferrari v avtomobilizmu. Manufaktura brezkompromisno vrhunskih naprav, o katerih večina smrtnikov le sanja. Neposredno v to kategorijo se uvršča tudi zadnji član B&Ojeve družine visokoločljivostnih plazem beovision 4, 103-inčni model z domiselnim imenom beovision 4-103. Kiklop nosi prestižno krono največje plazme na svetu, kar skupaj s plemenito dvočrkovno značko pomeni ceno okrog 120.000 evrov. Če jih odšteješ, Danci navržejo še motorizirano stojalo, ki nekajstokilsko plazmetino dviguje, spušča in nagiba v skladu z ukazi z daljinca, tehnologijo za samodejno prilagajanje prikaza in sistem obkrožajočih zvočnikov beosound 5. Ta posamično košta skromnih 6000 evrov. Mimogrede, če na oblikovanje in prestiž ne date veliko, si lahko enak panel privoščite v Panasonicovi izvedbi, kjer košta natanko pol manj.

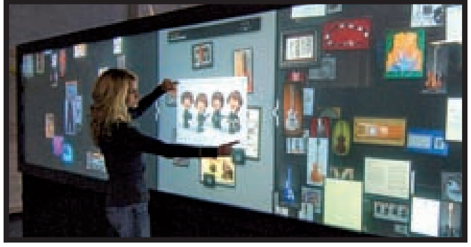


Alienware v Sloveniji!

Nemogoče! Ne moreš verjamet! Čudež! Po letih in letih oddaljenega slinjenja so se na naših tleh naposled znašli izdelki najbolj prestižne računalniške manufakture, Alienwara. Podjetje, ki je zaslovelo z vrhunskim dizajnom ohišij, rabo najbolj nabritih sestavnih delov in lastnimi inženirskimi rešitvami, je pred časom kupil Dell, kar je privedlo do neprimerno širše dobavljivosti. Vesoljce je k nam pripeljal razpečevalec D1 in so na voljo v njihovi spletni štacuni FMC (*www.fmcstore.si*). Postopek nakupa je drugačen, kot smo ga vajeni iz klasičnih trgovin, saj je vsako računalo individualizirano in uvoženo po naročilu. Kupec si najprej sestavi želeno konfiguracijo, nato izbere barvo, dodatke in podrobnosti, kot je graviranje imena, nakar po tridesetih dneh dobi sijočega alienčka. Na voljo je ves Alienwarov prodajni program, cene pa so kakopak zasoljene. Prenosna zver M17X z aluminijastim ohišjem in dvema grafama recimo košta 2349 evrov. Kje ste, magnati?

Dotikovna stena

Vegaški Hard Rock Cafe je obiskovalcem ponudil prav posebno atrakcijo. Tokrat ne gre za manekensko postrežbo ali redno gostovanje slavnih, marveč za največji dotikovnih zaslon na obli. Slabih pet in pol metrov široki ter 1,2 metra visoki prikazovalnik 'poganjajo' trije visokoločljivostni projektorji, posebna tipala pa dovoljujejo hkratno rabo šestim osebam. Navdušujoči projekt je izpeljalo v teh vodah znano podjetje Obscura Digital in je namenjen džuboksovski rabi, pregledu fotk, prikazu zbirk daril in podobnemu. Gatotres!



Pri Logiju so pridni

Logitech med poletjem ni namakal riti, temveč je ustvarjal železninske bonbončke. Pred vrati je tako nova inačica uspešnih mrežnih glasbenih predvajalnikov squeezebox in kot narekuje moda, ji je ime squeezebox touch. Spremembe so v prvi vrsti kozmetične, saj so napravico obdarili s 4,3-palčnim zaslonom, občutljivim na dotik. Predvajanje je tako moč nadzorovati s tapkanjem po monitorčku ali s klasičnim daljincem. Ko prikazovalnika ne nadleguješ z mastnimi parklji, prikazuje albumske ovoje ali fotke iz bralnika pomnilniških kartic. Po našem mnenju neprimerno pomembnejša novost je sukanje glasbe, vzorčene pri 24 bitih oziroma 96 kHz. Take filetke sicer predvaja že squeezebox duet, vendar jih strežniški program prej predela. Touch jih bo sukal neposredno, kar bo razveselilo zahtevnejše poslušalce. In kako je z dobavljivostjo? Novinec bo v štacune prišel decembra, za 300 evrov.

● Touch je videti kot izvirni squeezebox z vdelanim zaslonom. Duet nam je oblikovno bolj všeč, je pa res, da ne suče glasbe v 24/96.

Druga novost iz Logijevih hlevov so podganice s tehnologijo darkfield. Brez panike, Švicarji se niso združili z Riddickovimi necromongerji, marveč gre za napredno rabo dveh laserskih tipal. Prvo osvetljuje podlago in išče mikroskopske nepravilnosti, medtem ko se drugo fokusira nanje in tako vodi kazalec. Pristop navedoma omogoča delovanje na praktično vseh podlagah, vključno s steklom, marmorjem, lakiranim lesom ... Dvolaserski naskok bosta spočetka vodila namizni performance mouse MX za 100 evrov in prenosniški anywhere mouse MX za 80 njih.

● Tehnologija darkfield zaenkrat ni namenjena igričarjem, temveč prvenstveno potujočim poslovnežem.

Brskalniške novosti

Norvežani so pred dnevi splovili deseto različico svojega paradnega brskalnika. Ta je kot ponavadi do vrha naphan z novitetami. Bolj vizualni tipi se bodo razveselili zavihkov, ki so hkrati predogledi, medtem ko bodo uporabniki s počasnejšimi povezavami veseli turbo načina. Gre za dostopanje do spletnih strani skozi Operine posredniške strežnike, ki podatke, preden jih pošljejo uporabniku, stisnejo in tako pospešijo nalaganje. Bolje obveščeni veste, da na tak način že leta deluje telefonska inačica Opere, kjer je količina prenesenih podatkov pomembna postavka na računu. Lepo je videti, da za spremembo novosti prenesejo iz mobilne v namizno inačico, čeprav je učinek na širokopasovnih povezavah manjši.

Druga, morda celo bolj odmevna novost, je posodobljen Internet Channel v Operi za wii. Po letih prošenj, groženj in podkupovanj so odgovorni pri Nintendu končno dali Operašem zeleno luč za novo različico flasha. To naj bi nekoliko izboljšalo celozaslonsko predvajanje filmčkov na YouTubu, pa še kaka stran z igricami naj bi zdaj končno delovala. Poleg tega je Internet Channel spet zastonj postal in vsi, ki smo plačali zanj mastnih 500 točk, si lahko na račun tega izberemo v virtualni konzoli eno lepo igrico za NES.

Z izidom Opere 10 imamo tako dva brskalnika, ki brez napak opravita znameniti test Acid3. Neuradno se je slednji in Safariju zdaj pridružil še Google Chrome, ki v zadnji različici prav tako dobi sto točk. (Ne pozabimo, Firefox ostaja na 'le' 93.) Morda je to eden od razlogov, da se je Sony odločil na ameriško serijo notesnikov vaio prednalagati ravno Chrome. Verjetno bo podobno storil tudi v Evropi. Posebej ker je tu Microsoft omejen z odločbo Evropske komisije, ki ga zavezuje, da mora ob namestitvi Internet Explorerja 7 uporabniku ponuditi tudi druge brskalnike. Od oktobra naprej se imamo tako nadejati, da se bodo tržni deleži različnih brskalnikov temeljito premešali. Ne zato, ker bi to naredili uporabniki, ampak ker bodo podjetja, ki prodajajo računalnike, zdaj prilagala tisti brskalnik, za katerega bodo sklenila pogodbo. Hura za raznolikost!

Microsoft vsega tega ne gleda križem rok. Ne, niso objavili nove različice IE, ki bi pometla s konkurenco, marveč imajo dosti bolj zanimive načrte. Le hudo skrivnostni so o njih zaenkrat. Zaenkrat je na dan pricurljalo samo delovno ime Bing & Ping, reč pa naj bi zajemala Bingovo nadmočno iskanje oziroma objavo njegovih rezultatov na Facebooku. Baje bodo naredili odprto beto, v katero pa se lahko prijavijo samo tisti, ki imajo Live Id. Kar smo itak vsi.

Gejmerski balon

John Nilsson ni uslužbenec Microsofta, Logitecha, Intela ali kakega drugega vplivnega računalniškega podjetja. Je le igričar, ki mu zrtje v venomer premajhne zaslone pošteno najeda. Tako se je pred časom odločil, da bo izdelal napravo, ki bo igralca postavila v središče dogajanja in vidni kot razširila na blizu 180 stopinj. Ta-da!, gospodje in obe dami, spoznajte jdome. Nilssonova zamisel je izjemno preprosta, a po videnem sila učinkovita. Pred igralca postavi polkroglo iz tanke tkanine, nanjo iz zunanje strani usmeri projektor, v konzoli igre priredi vidni kot prikazovanja (FOV – Field Of Vision) in že se počutiš, kot bi zadnjo streljačino nažigal sredi IMAXa. Zadevščina je zaenkrat v omejeni proizvodnji in namenjena predvsem razvijalcem iger ter založnikom, vendar John upa, da bo prihodnje leto prešla v masovno prodajo. Tedaj naj bi koštala med 100 in 200 evri, kar po našem mnenju ni pretiran izdatek. Drugo vprašanje je, kam jo postaviti, kajti v predstavitvenem filmčku na *Jdome.com/the_jdome.asp* deluje gromozansko.

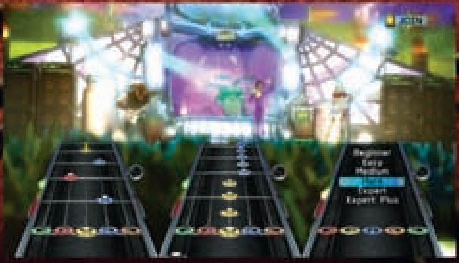
● Jdome za delovanje potrebuje projektor, tako da ni povsem brez strojnih predzahtev. Takisto je podprtih naslovov zaenkrat malo.

GUITAR HERO®
5

BODI ROCK ZVEZDA NA SVOJ NAČIN z Arctic Monkeys, The Killers, Kings of Leon, Muse, The Rolling Stones, The White Stripes in še 76 drugimi ikonami rock glasbe.

INŠTRUMENT PO TVOJI IZBIRI

Igraj s štirimi kitarami ali s katerokoli kombinacijo inštrumentov - izbira je tvoja.



IGRAJ S PRIJATELJI

Novi način Party Play omogoča, da se lahko kadarkoli pridružiš igranju ali odideš.

PRAVA PREIZKUŠNJA

Novi RockFest ti omogoča, da se pomeriš s štirimi igralci lokalno, ali z osmimi prek interneta.

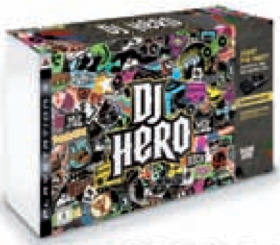
Naloži več kot 200 pesmi direkt na svojo konzolo, obišči **GUITARHERO.COM** za podrobnosti

PG | PlayStation.2 | PLAYSTATION 3 | Wii | XBOX 360 LIVE | XBOX LIVE | NEVERSOFT | Vicarious Visions | ACTIVISION

activision.com

videotop

DJ HERO

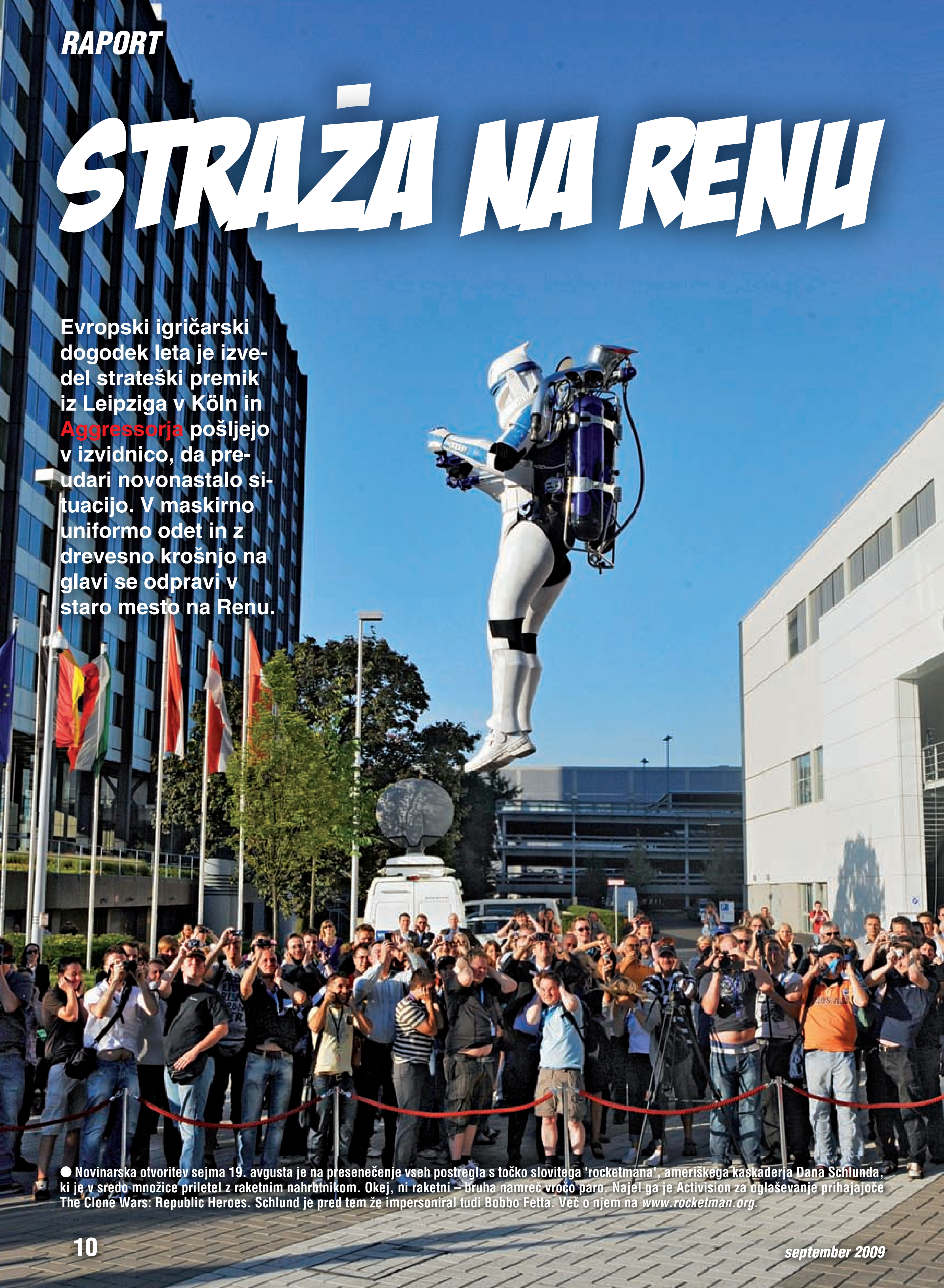


PREDNAROČILA NA WWW.PLATFORM.SI

NA VOLJO 23. OKTOBRA 2009

STRAŽA NA RENU

Evropski igričarski dogodek leta je izvedel strateški premik iz Leipziga v Köln in Aggressorja pošljejo v izvidnico, da preudari novonastalo situacijo. V maskirno uniformo odet in z drevesno krošnjo na glavi se odpravi v staro mesto na Renu.



● Novinarska otvoritev sejma 19. avgusta je na presenečenje vseh postregla s točko slovitega 'rocketmana', ameriškega kaskaderja Dana Schlunda, ki je v sredo množice priletel z raketnim nahrbtnikom. Okej, ni raketni – bruha namreč vročo paro. Najel ga je Activision za oglaševanje prihajajoče The Clone Wars: Republic Heroes. Schlund je pred tem že impersoniral tudi Bobbo Fetta. Več o njem na *www.rocketman.org*.

Ob koncu lanskega leipziškega igričarskega sejma, največje evropske prireditve v naši panogi, je bilo slišati namige, da je nemalokateri med velmožmi, ki okoli hodijo v umetelnih krojih in s kovčki Samsonite, nezadovoljen. Na prvi pogled se tovrstni pomisleki zdijo čudni, saj je Leipziger Messe moderno razstavišče, ki ga Games Convention sploh ni uspel v celoti zapolniti. Niti tedaj, ko sta nanj stopila Sneti in Raveer skupaj, ehehe. Toda Köln je z dobrim milijonom prebivalcev trikrat večje mesto od Leipziga, ima širše prometno ožilje in bistveno več hotelov. Takisto ne leži v bivši vzhodni Nemčiji, ampak na zahodu države, kjer je nemškim in evropskim razvitežem bolj dostopen. Predvsem pa ima tod okrog sedeže večina nemških podružnic igrarskih tvrdk. Vse to so tehtni razlogi, da se je Games Convention po treh letih preimenoval v Gamescom in se premaknil iz Leipziga v Köln. Tjakaj so letos širne množice romale od 19. do 23. avgusta. Oziroma od 20., kajti prvi dan je bil po tradiciji hvalabogu rezerviran za novinarje in poslovneže.

Starosta na Renu

Köln torej čepi v centru zahodne Nemčije, blizu tromeji z Nizozemsko in Belgijo. Je glavno mesto zvezne države Porenje – Westfalija in četrto največje v Žermanlandiji, za Berlinom, Hamburgom in Münchnom. Hkrati je jako staro, saj so ga ustanovili Rimljani že leta 38 pred Kristusom. Odondod izvira tudi njegovo ime, iz prvotne latinske Colonie, ki je pomenila kolonijo, ne hrvaške dens skupine. Je pa do Kelmorajna, kot se glasi stari slovenski izraz zanj, z okoli enajstimi urami še dobro uro vožnje z avtom več kot do Lipskega. Luštno mesto vabi v nedrja z mnogoterimi znamenitostmi, v prvi vrsti s slovito katedralo. To je ena največjih gotskih cerkva na svetu, ki so jo s premori gradili več kot 600 let, in je bila med 1880. in 1884. najvišja zgradba na svetu. Sapo ti vzame, četudi nisi mahnjen na ošpičene zgradbe, ki si prizadevajo žokati oblake, in da jo ujameš v navadni objektiv, moraš na sprehod dve ulici stran.

A moja naloga ni bilo turistično paberkovanje, temveč sejem. Electronic Arts je uvodno novinarsko konferenco pripravil že za torek, osemnajstega, samo da bi bil najprvejši. Prezentacija je minila v manj adrenalinskem duhu, saj niso imeli baš velikih najav. Začelo se je s Fifo 10 in dodatkom za EA Sports Active, domišljeno poimenovanim More Workouts, Battlefield: Bad Company 2 je prejel zakoličen datum – 5. marec, Need for Speed: Shift pa so postavili malce bolj rano, na 18. september. Biowarov Ray Muzyka je izdatno predstavil kar tri naslove, ki jih ima studio v ognju – Mass Effect 2, Dragon Age: Origins in Star Wars: The Old Republic. Strahovi, da bodo Elektrončkarji slovito razvojno skupino po prevzemu uničili, so bili torej neutemeljeni, čeprav je res, da je bil Mass Effect namesto po volji hardcore starcev naštiman bolj po okusu novodobnih špilavcev. V splošnem je bila konferenca luštna, predvsem zato, ker je dejansko prevladovala neprežvečena vsebina, kar je za EA nenavadno. Vseeno bi si za prvo prezentacijo želel kako novost, denimo spektakularen vpogled v Crysis 2 ali v kakšen sapojemajoč dodatek za Simse.

Česar mrhovinarski poročevalci nismo dobili tam, je priskrbel Sony, ki je imel svojo prezentacijo na isti večer, koj za EAjevo. Kakopak čisto na drugem koncu mesta. Vrhunec predstave in hkrati preddneva konference je bila najava pomlajenega, tanjšega playstationa 3, o čemer se je šušljalo že nekaj deset dni prej, saj so na splet ušli podatki o Sonyjevih naročilih strojne opreme. Za tretjino pomanjšana, sto evrov cenejša naprava glede na izvirnik je že deležna testisa v tem Jokerju, saj je bil izid 1. septembra. Obenem se je na 299 EUR pocenil tudi 80 GB model, čeravno je v luči nove inačice težko najti razlog za njega nakup. Mogoče namestitev Linuxa, ki je šla pri slimki po gobe. Na precejšnje presenečenje in navdušenje je tudi pri Sonyju glavnino šova krojila zanimiva nova vsebina. V prvi vrsti sodobna avantura Heavy Rain avtorjev Fahrenheita, v katero Sony polaga ogromno upov, saj so nam pokazali vsako gubo na obrazih štirih glavnih akterjev. Za otročad po duši ali srcu so predstavili EyePet, intrigantnega tamagočija v navezi s konzolno kamerico. Z njo lahko ščene/gremlina/karkoliže navidezno čohamo in šeškamo, ko se sprehaja po ekranu. Požri se, Natal. Na veliko žalost pa so docela izpustili eksperimentalno mahalo po zraku, ki so ga predstavili na E3ju. Uzrli smo le dražilnik, ki je napovedoval več o njem na tokijskem šovu čez nekaj tednov.

Med sobicami in halami

V sredo me je tako v nedrja naposled sprejelo famozno razstavišče Köln Messe, kjer se je odvilo jedro prireditve. Četrti največji tonamenski prostor na svetu ima 260.000 kvadratnih metrov površin, kar je dvakrat toliko kot v Leipzigu. Razlika je opazna takoj, ko odpreš priročnik z razstavljalci, saj opaziš, da je poslovno središče alias business center, rezervirano za ljudi z denarjem v žepu, štirikrat večji kot poprej. To je obenem prostor, kjer lahko tisti z novinarsko prepustnico upamo na podrobnejše prezentacije od onih za ruljo. Da manjše gneče, interneta in zastonj žretja ne omenjam.

Spričo večjih hal so si glavni založniki lahko dali duška. Površinsko so imeli ogromne prostore, ki so bili zvečine narejeni po istem kopitu, znanem s prejšnjih sejmov. V sredi je bil velik plac z ledercici za sestankovanje pomembnih mož ter šank z jedačo in pijačo, medtem ko so okolišnje sobice za novinarska predavanja tako majhne, da jim pomanjševalnica dela uslugo. Po vsakem obisku teh prostorov si na eni strani usmrajen od zadaha neumitega novinarskega kolega in na drugi malo pomrznjen, ker si se z ritjo pritiskal na klimatsko napravo. Še ena obvezna nadležnost so tanke stene sobic, ki prepuščajo zvok kot ementaler zrak, da ti med predstavitvijo kakega družinskega naslova v ušesa iz sosednje čumnate buta "VSE POKLAT!!" Posebej sta bila taka EA in Activision, čeprav jim na list za komentarje vselej napišemo, naj za take sobane žrtvujejo nekaj prostora več. In se znebijo hodnika pred njimi, ki je vedno nabito poln žurnalistov, čakajočih, da se vrata odpro. Priznam pa, da je fajn naokoli hoditi z vizitko EA VIP, tako da si dvojno pomemben. Pa tisti ozki hodnik je bil kriv, da se je Tim Schafer izdatno podrgnil vame vselej, ko je šel na odmor. Oblačil kakopak od tedaj ne perem več.

A novinarski dan ni čas za zalezovanje pomembnežev, marveč trenutek, ko lahko pregledaš predstavitvene hale brez širšega ljudstva. To je zelo pomembno – v sredo sem na špilanje Diabla 3 na Blizzardovem štantu čakal okoli tri četrt ure, v četrtek, ko se je usul navaden folk, pa je bil čakalni čas najmanj dvanajst ur. No, pet pa res. Gigantski razstavni paviljoni so povsem drug špas kot novinarske kamrice, saj so namenjeni le nečemu: da ruljo zbombardirajo z vizualnimi in zvočnimi dražljaji tako, da se še lep čas ne pobere. Najbolje do naslednjega Gamescoma. Če doživljate ekstaze ob pobliskavanju v igrarskih trailerjih, bi vam tu prišlo vsakih pet minut, saj se z bliščem in truščem vselej potrudijo. Megaštanti ti na pročelju nudijo gigantske projekcije streljanja, sekanja, dirkanja in žogobrcanja ter vabijo v svojo sredico, kjer so računala in konzole za preizkus. Ker je smenj za razliko od slavnega E3ja narejen za rajo z ulice, je čuda šovov, ki jasno nemški mladini totalno dogajajo. Roke kipijo v zrak, grla se napenjajo v vrišču, v nasprotno smer pa od voditeljev letijo majice, avtogrami, plastični meči, ledvični kamni in podobna krama, ki ob koncu dneva razveseljuje čistilke. Spektakel je šel predvsem v smeri koncertov in talk showov, manj pa raznih megalomanskih predstav z ringi in bleščicami, kot na primer na E3ju (no, Tony Hawk je imel še vedno svojo klasično vsakoletno točko na rampi). Nemara je ravno zaradi tega letos vse izpadlo toliko bolj osebno in manj kičasto. Še enkrat :ava: Nemcem, da se znajo tako vključiti.

Brez zadržanosti

Kdorkoli se je bal, da se bo Gamescom moral resno spopadati z začetno tremo ali posledicami gospodarske recesije, je strahoval neosnovano. Lani je lajpciški dogodek privabil dobrih 200.000 ljudi, letos pa jih je Gamescom obiskalo 245.000! Od tega je bilo 17.000 ljudi v poslovnih suknjičih in 4000 se nas je drlo "Presse!" Karte so šle po petnajst evrov za odraslo osebo na dan, kar za naše razmere morda ni malo, toda če jih primerjate s tistimi za koncerte, ki pač ne trajajo osem ur skupaj, je slika vedrejša. Mirne duše lahko zatrdim tudi, da so večji založniki tako v halah kot business centru pripravili najbolj izpiljeno predstavo doslej. Ne le, da so štanti po kvadraturi podirali rekorde, razturali so s samim repertoarjem in uravnoteženostjo. Nobenih bliskajočih se prizorišč z nepovezano vsebino, pri katerih sploh ne veš, kaj oglašujejo. Tu so bile igre na prvem mestu, a s predstavami in dogajanjem mojstrsko vtkane v spektakel. EA je s tremi platni nenehno gostil (pol)znane pop-rock bende, Activision je zavoljo DJ Hera pripeljal Davida Guetto, Intel pa na finale lige Electronic Sports boksarja Vladimirja Klička. Trušč je bil ravno pravšnji in neokusno pomanjkljivo oblečenih frač malo. (Ma ti si peder! -LordFebo.) Zares, videti je bilo, da so razstavljalci pogruntali, da je smisel Gamescoma ljudi zabavati, ne pa jim vbijati v glavo blagovne znamke. Razstavišče je bilo odprto tja do osmih zvečer, za razliko od Leipziga, kjer so hostese skrivoma pakirale stvari že ob šestih. V četrtek in petek sta se prostor in ljudstvo zlila v simpatično celoto uživajočih in Gamescom ni bil nič kaj blizu obrazu plehkosti in pornografskosti, ki ga je dostikrat kazal E3.

Nekaj zaslug za uspeh ima tudi bera iger, ki je letos še posebno zajetna in raznolika. EA bi mogel na štantu dati prednost Fifi in Simsom, a so luči največ sijale na Brütal Legend in Dragon Age: Origins, medtem ko je imel The Old Republic celo ločen prostor. Podobno je bilo s Sonyjem in Heavy Rainom, ki je ukradel predstavo God of War 3. Naslovi, kot so Rage, Brink, R.U.S.E in DJ Hero, kažejo, da naš lanski vtis, da se industrija vendarle ni čisto vdala apatičnemu ponavljanju ziheraških vzorcev, ni bil napačen. Še najbolj so glede tega razočarali nekateri japonski založniki, saj sta na primer Namco in Konami pozirala predvsem s Tekkenom 6 in PESom 2010. Strategija Sege in Squara, da se oprimeta zahodnih naslovov, pa daje odlične rezultate, saj bomo od njih poleg nebroja sekljačin in Final Fantasyjev dobili Aliens vs. Predator ter Supreme Commander 2.

Tudi vzhodnega in vzhodnjaškega šodra je bilo letos manj. Brezimne korejske nalinijščine si lahko preštel na prste ene roke, takisto strategije po kopitu Blitzkriega. Med velikimi spletnimi frpji sta poleg WoWa kraljevala Aion, ki je v Koreji že nekaj časa zunaj, in novonajavljena razširitev za Age of Conan z naslovom Rise of the Godslayer. CPPjev štant na presenečenje vseh ni obiloval z Eve Online, kajti v dneh pred sejmom so predstavili streljanko DUST 514, ki bo na svojstven način združena z omenjeno nalinijščino. Dogajala se bo namreč v istem svetu, pri čemer naj bi recimo špilavci Eva napadli nek planet, na njem samem pa se bodo reševali tisti v DUSTu. Hudo.

V omenjenem manku nekaterih, predvsem manjših in lokalnih naslovov, je glavna razlika glede na lajpciške igrarske zbore. Drugače rečeno, določeni segmenti industrije so bili vidno nevidni. Manjših založnikov sploh ni bilo v halah, marveč so imeli miniaturne, praviloma zapahnjene prostore v poslovnem centru, ko je bilo prejšnja leta ponavadi ravno obratno. Razlog za to gre pripisati gospodarski krizi in previdnosti, saj se z manj denarci teže podajaš na sejme, ki niso poceni. Tesnoba je očigledno zagrabila tudi nekaj večjih imen, med njimi Valve in THQ. Težko sem recimo čakal Darksiders (jezdeca Vojno imam doma na posterju nad posteljo, na namizju in še nad straniščno školjko), ki ga potem ni bilo. Je pa hecno, da je prostore namesto omenjenih zasedla množica lokalnih podjetjec, ki imajo z igričarjenjem zvezo le posredno, denimo ponudniki internetnih storitev.

OK, s kančkom zadržanosti

Znano je, da je recesija najmočneje prizadela profesionalno tekmovalno skupnost, in letos so bila tekmovališča napram lanskim res precej špartanska, brez bleščečih maket dirkalnih bolidov. Za nemški WCG žal reči nisem mogel preveriti na licu mesta, saj je dotični finale ostal v Leipzigu. Toda po prikazanem gospodarska kriza le ni močneje zarezala v sredico industrije, ali pa nas hočejo v to prepričati. Blišč je bil, vsaj kar se tolstejših založnikov tiče, v Kölnu nezmanjšan, tudi pri futru za žurnaliste niso štedili. Težave si opazil le, če si dobro pogledal v zaodrje. Na primer: zunanji prostor, kjer so v Leipzigu prejšnja leta imeli celo peščeno plažo, je bil letos dokaj omejen, z eno bogo progo za štirikolesnike in polovico odra. Ko si piarovce manjših podjetij spraševal po vzroku za zmanjšanje prostorov, so ti znali vrniti edinole naučeni nasmeh s pobeljenim zobovjem, le sem in tja je kaka ruska tajnica zlovoljno pokimala. Zato je težko reči, ali jim res zmanjkuje denarja, ali pa v Gamescom niso verjeli. Ne pozabimo namreč, da so se tudi velika imena šele po koncu letošnjega sejma E3 odločala, ali sploh nastopiti. Lokalce poleg tega bremeni ločevanje na dva sejma, saj se spor med Leipzigom in Kölnom še ni polegel. V Lipskem so od 31. julija do 2. avgusta pripravili svojo prireditev, zvano Games Convention Online, ki pa se je bavila le z nalinijščinami in mobilnimi igrami. Temu logično je bil majhen obisk: 42.000 gostov, kar je manj od načrtovanega. Je pa zelo očitno, da je Gamescom z naskokom zmagal, zato bomo boljšo sliko dobili prihodnje leto.

Ko se nemara prikažejo tudi Logitech, Saitek, Roccat in podobni, o katerih ni bilo ne duha, ne sluha. Odsotnost teh proizvajalcev strojne opreme je dodatno zarezala v rano, ki se ji reče ignoranca hardverašev do igrarskih sejmov. Brez heca, Razer je bil edini s prostorom v podjetniškem delu in halah, koder so kazali novega mišaka, razer nago, ki ima ob strani dvanajst knofov za igranje mmojev. Intel je sicer imel ogromen plac, ampak na njem se je odvijalo le finale lige ESL in nekaj navijaških tekmovanj. Na mizi so pozirali z veliko silicijevo rezino lynnfieldov, s katero nisi mogel početi ničesar praktičnega, ker ti je niso pustili uporabiti za krožnik. Kje so procesorji, najave in vodeni šovi, ki jih imajo založniki? In, kar je najpomembnejše, kje so ljudje, ki bi sploh znali povedati kaj pametnega? Tu nisem dobil niti press kitov, hudiča. Kdaj bodo AMD, Nvidia in nenazadnje Intel pogruntali, da iz rok izpuščajo ogromen bazen potencialnih kupcev, mi ni jasno. Sploh ko gledaš, kako se Microsoft, Sony in Nintendo prelamljajo v trudu, da bi svoje konzole postavili v ospredje, PC pa izpušča priložnosti.

Treba je omeniti še eno očitnost: letos je E3 pobral smetano pomembnih najav in tehnoloških novosti. Tako project natal kot Sonyjev opletalni nadzornik si na Gamescomu iskal zaman. Oba dogodka sta bila sicer v čudnem položaju. E3 se je ponovno levil, medtem ko je nemški zbor dal culo na ramo. A očitno je naneslo tako, kot že tolikokrat poprej – da so kravatarji raje stavili na prvega od dogodkov. Tudi zato, ker je potekal v Združenih državah, ki je kao pomembnejši trg. Pričakovati se sme, da se bodo novosti tudi poslej pojavljale najprej na E3ju, medtem ko bo Gamescom s svojim poznopoletnim terminom pokazal naslove tik pred izidom.

Romanje? Brez dvoma!

Gamescom je kljub nerodnostim zavoljo nekaterih manjkajočih imen pustil zelo prijeten vtis. Čeprav sem iz hotela odhajal ob osmih dopoldan in se vanj vračal ob devetih zvečer, vmes pa nenehno tekal sem in tja in večidel živel od lembasa, ee, peciva z Activisionovega šanka, ni bilo o utrujenosti ne duha ne sluha, ker je dogajanje vleklo vase. Ne moreš kaj, da se ti ne bi milo storilo ob dejstvu, da mimo tebe navdušeno šiba živelj vseh starosti in spolov, se dere v mikrofone, drka džojstike in kampira pred dvorano za Avatarja. Heh, če ne bi bilo muzikaličnih iger, bi bil zvočni spekter Gamescoma precej drugačen, saj so Kitarski heroji in Rockovski bendi obvladovali spejs. Potem pa, ko si želiš spočiti od trušča in se zavlečeš v press center, tam naletiš na Josepha Kucana, ki igra Kana v C&C, in rečeš kako besedo z njim. Zmaga pa kramljanje s Chrisom Taylorjem, kjer sem mu omenil, da sem 'ponesreči' uspel igrati skirmish v predalfa verziji Supreme Commanderja 2, čeprav naj se tega ne bi smelo. Najprej me je gledal zmedeno. Potem me je gledal grdo. Potem sva šla na pir. In takrat ti ni žal za dneve žuljavih podplatov in praznega želodca. Naslednje leto še, ampak takrat v družbi. (To praviš samo zato, ker si želiš deliti posteljo z Raveerjem! - Sneti) Letos sem srečal štiri domače, med njimi Jureca, ki je šel gor po svoje, naslednje leto pa upam, da vas bo še več. Takrat bo Gamescom potekal od 19. do 22. avgusta, kar je ravno pravšnji termin, da tjakaj skočite naravnost z morja, da izničite tamkajšnji deficit tehnologije. Nastanitev v hotelih vas bo v središču Kölna koštala od 50 evrov na noč dalje, a gre za kraj, ki se ga splača videti. Saj ni tako daleč in igričarski velesmenj je le igričarski velesmenj! !

● V soboto je na Gamescomu potekal poskus postavitve rekorda v številu ljudi, oblečenih v tetrisne kocke in pikačuje. Uspel ni, saj se zbralo le 311 maškar, kar je za 65 manj od rekordnega števila, ki ga je videl letošnji londonski MCM Expo 23. maja. S sedeža Guinnessove knjige rekordov so sporočili, da se Tokyo Game Show že ogreva za lastni poskus, tu prisotni pa so se spričo neuspeha nato vsi preoblekli v žalostne pande.

gamescom
gamescom
gamescom
gamescom

● Ko se gredo maškare pomembni možje, kot so tule direktorji kölnskega razstavišča, se jih gredo konkretno. Malo po tej fotki je z bližnje stavbe priletel stormtrooper z raketnim nahrbtnikom. Pozer.

● Kölnski Messeplatz nima velike osrednje steklene dvorane kot lajpciški, zaradi česar izpade bolj sterilen. Toda! Po drugi plati so dvorane dostopnejše veliko hitreje, kar v taki gneči še kako šteje.

● Ne, Crysisa 2 kljub nalepki v ozadju na Gamescomu ni bilo. Si pa mogel v vitrini videti nanosuit 2.0, ki ima v predelu ključnice tri nanite več. Vsaj tako so djali, ampak itak smo vsi raje igrali.

● Prelestne dekline so finalistke ESLovega tekmovanja v Counter-Striku 1.6. Kljub nalakiranim nohtom obvladajo. Pred odrom so trume oboževalcev, ki so gor metali rože in odorja polne spodnje gate.

NEED FOR SPEED
SHIFT

● Glavni hec v bistvu niso povezani zasloni pred dirkačem, marveč tisti veliki spredaj, ki kaže njegov fris. To bi morali napraviti na vsakem placu z akcijščinami, da bi imeli tudi gledalci kaj od zadeve.

Ski Alpin
MARIO & SONIC
OLYMPISCHEN
WINTERSPIELEN

● Kljub Nintendovim besedam, da ne zanemarja hardcore špilavcev, je imel velikan svoj kotiček v sredi četrte dvorane, med podjetji z družinskimi špili. Tudi sam ni premogel česa tršega od tegale.

● Vstop v hale je dovoljen vsakomur, hakeljc pa je v barvnih zapestnicah, ki določajo starostno skupino in s tem dosegljive štante. Hostese so bile striktne in tale mulčad ni videla streljanja.

IRAN COMPUTER GAME
NATIONAL FOUNDATION
IRAN
IRAN Computer
Game National
Foundation

● Ne, to ni Photoshop. Iranska nacionalna fundacija za računalniške igre dejansko obstaja, špili pa črpajo predvsem iz domače mitologije.

● Kakor proizvajalcev strojne opreme na sploh, tako na Gamescomu letos ni bilo prav mnogo prečudnih pripomočkov in umotvorov, ki jih ponavadi vidiš samo na sejmih. Itak so povečini neuporabni.

● Ko (ne če, ko!) se boste naslednje leto odpravljali v Köln, ciljajte na četrtek in petek, kajti v soboto vas bo pričakalo tole. Med tednom so čakalne vrste še človeške in količina švica v zraku za preživet.

● Če bi že moral navesti kako strojno zanimivost, so bili to letos namizni dotikabilni ekrani. Oziroma cela dva. Tale je bil najbolj obljuden, ker je bil oni z R.U.S.E. povečini nedostopen.

● Predstave so se godile po večkrat na uro in voditelji se se izdatno upehali z metanjem majic. Če si se zgolj sprehodil po halah z dvignjeno roko, si se mogel ob koncu dneva nadejati krepkega ulova.

● Nekaj mi nikoli ne bo jasno: zakaj je treba recimo ob špilanju God of Wara in podobnih vedno stati, medtem ko imajo kvizi in Singstari zaprmej vselej oblazinjene kavče? Diskriminacija, 'bemu boga!

● Veste, zakaj imajo pevci na ušesih slušalke? Da ne slišijo zgražanja ljudi v okolici, ehehe. Za Singstar se tu stoji v vrsti, medtem ko bi bila na morebitnem podalpskem smenju slika bržda precej drugačna.

GUITAR HERO 5
GUITAR HERO
GUITAR HERO

● Take odre si srečal dobesedno na vsakem vogalu, navdušeno nemško občinstvo pa je poskrbelo, da so bili venomer polni. Sem gor nisem šel, ker so imele hostese take špegle. Bljak.

BMW Motorsport
M Power
Castrol
DUNLOP

● BMW M3 GT2 je oglas za NFS: Shift in je bil višek udarnejšega oglaševanja. Sam sem se bolj smukal okoli oklepnika, ki ga je pripeljala nemška vojska. Ha, tudi oni tod nabirajo rekrute.

12+
NOVA PS3 KONZOLA
ZA 299,99 €
Blu-ray Disc
HD
SONY
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network

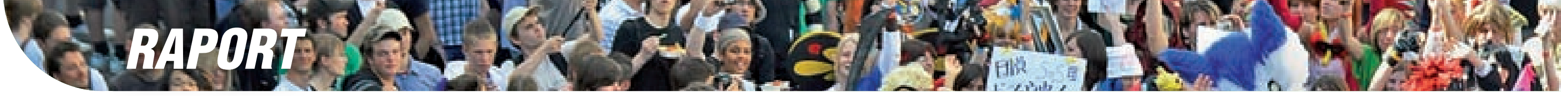
IGRA JE ŠELE ZAČETEK

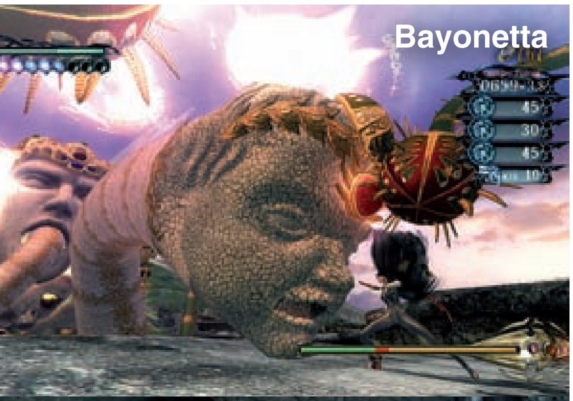
Nova PlayStation®3 konzola združuje vaše najljubše vsebine od sedaj v tanjši in lažji različici. Disk velikosti 120 GB pomeni več iger, glasbe, slik in filmov ter na koncu večje zadovoljstvo. PlayStation®3. Igra je šele začetek.

EUR: 299,99

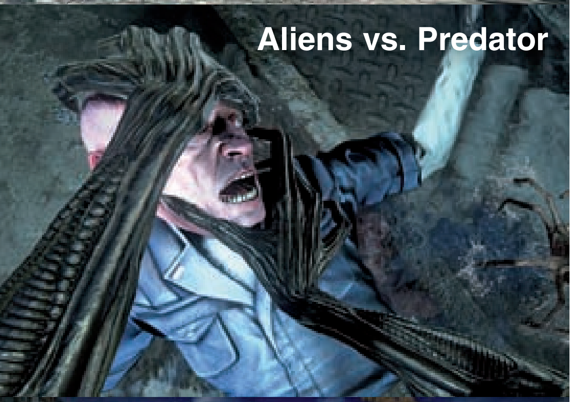
SKUPAJ

©2008 Sony Computer Entertainment Europe. "PS", "PLAYSTATION", "PlayStation" in "PS3" so blagovne znamke podjetja Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" je prav tako zaščitena blagovna znamka. Vsi naslovi, vsebine, imena založnikov, blagovne znamke, ilustracije in pripadajoči slikovni material so blagovne znamke in/ali avtorske pravice njihovih lastnikov. Vse pravice so pridržana. Naročnik oglasa: Big Bang d.o.o. – Merkur Group, Šmartinska 152, 1000 Ljubljana.

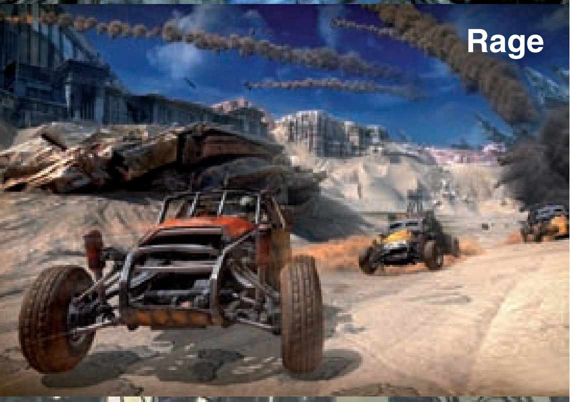




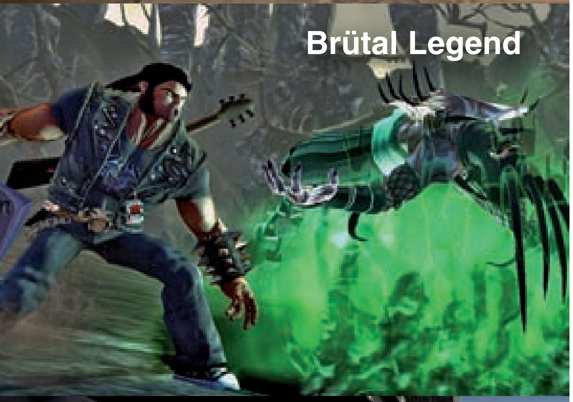
Bayonetta



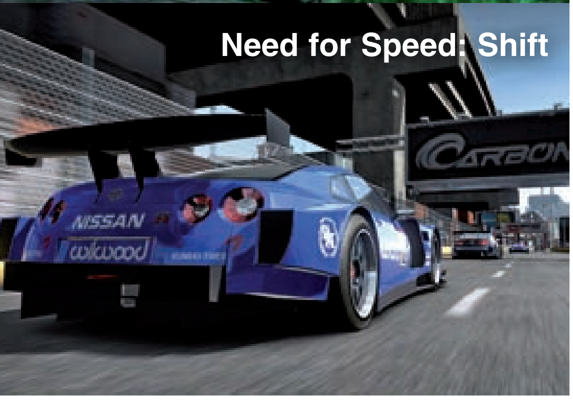
Aliens vs. Predator



Rage



Brütal Legend



Need for Speed: Shift

Bayonetta

Kakor hitro jo vidiš v gibanju, Bayonetta izda, da prihaja spod rok avtorjev Devil May Cry. Platinum Games namreč združuje nekdanje Capcomove možganske truste, kot sta Šindži Mikami in Hideki Kamija. Temu primerno se v tej tepežkarski akcijadi na ekranu vse bliska, sablje režejo, pištole pokajo, beštije pa spuščajo črevca. Toda Bayonetta žanr premakne naprej v območje smešno absurdnega. Ne samo, da čarovnica v oprijeti leder opravi strelja s pištolami iz čevljev, spotika zmaje in pretepa monstrume s svojimi lasmi. Je coprnica v pravem pomenu besede, zato s specialkami kliče giljotine, železne device in okovane škornje, ki bolijo. Krvavo. Skoraj se ti milo stori, ko demona najprej zrešetajo rakete iz dveh bazuk, nato faše brco v glavo od orjaškega škornja, ki ga je za ves ekran, na koncu pa ga požre demon, ki smo ga mimogrede pričarali.

Dogajanje na ekranu je baročno bogato in producenta Jusukeja Hašimota sem vprašal, ali jih je kaj strah, da bo za špilavce tega preveč. Mirno je odvrnil, da so napravili špil za manijake, ki se s tovrstnimi akcijadami ne srečujejo prvič. Po igranju lahko to samo potrdim, saj je pletenje specialk zares razvejano. No, koj zatem je Hašimoto razkril poseben modus za začetnike, ki bo zelo popustljiv in bo omogočal igranje z manj gumbi, saj bo Bayonetta tedaj sama izbirala pravilne tarče in specialke. Zanimiv pristop k težnji, da naslov napravijo privlačen tudi manj fanatičnim. In vsekakor boljši, kot da bi poženščili vso igro. Ko smo že pri tem: štorija bo polna klasičnih momentov iz vzhodnjaških iger, kot so animejsko čustveni in komični vložki. Bayonetta bo namreč morala pogruntati, kaj se je zgodilo, da je izgubila spomin, kar pomeni izdatno kopanje po mračni preteklosti. Taki, ki vihti orjaško sekiro. Eden od najbolj simpatičnih špilov na sejmu (pa ne mislim samo Bayonettine riti).

Sega za xbox 360 in PS3, januarja

Aliens vs. Predator

Segino ponovitev paničnega kričanja marincev sredi vesolja, kjer jih nihče ne sliši, dela Rebellion, ki je počel tudi izvirnik, medtem ko so dvojko udejanjili pri Monolithu. Kljub temu, da so imeli v preteklih letih precej spodrsljajev, daje videno upanje, da so v AvP kot svoj omiljeni projekt vložili več, saj naslov nadgrajuje serijo v vseh pogledih. Spričo modernega grafičnega srčka, ki zna aliene osvetliti v še posebej nagravžni luči, bo igro spet tvegano igrati v zatemnjeni sobi, migajočih senc pa se bomo bržda bali še nekaj tednov zatem. Kampanje bodo zopet tri: po ena za marinca, predatorja in aliena. Avtorji se jih trudijo narediti čim bolj samosvoje. Marinčeva štorija bo skriptana in preživetvene narave, medtem ko bo alienska eno samo tuhtanje, kako gruče prestrašenih soldatov razdeliti, da jih bomo lahko pokončali vsakega posebej. Zato bo znatno vlogo igrala umetna pamet, ki bo marince držala skupaj, v paniki pa jih razgnala v vse smeri, če nam jih bo uspelo dovolj demoralizirati z uničevanjem virov svetlobe in pobijanjem soborcev. Igranje z alienom zato še zdaleč ne bo samo skakanje in krempljanje. Še posebej utegne biti dinamika zanimiva v večigralstvu, za katerega obljubljajo veliko modusov, v katerih se bodo lahko pomerile vse tri strani naenkrat. ***Sega za PC, xbox 360 in PS3, februarja***

Rage

Dolgo dolgo so Id Software mencali s prikazom Raga od znotraj. Toda z razlogom. Igra izgleda vidno bolje kot pred leti, ko so jo obelodanili, tedaj zlasti kot reklamo za svoj izrisovalnik Id Tech 5.

Kaj Rage natanko je? Na hitro bi ga mogel postaviti nekam med Fallout 3 in Borderlands. Postapokaliptična okolica z mutanti, pustinjami in ruševinami? Kljukica. Razvejana uporaba predmetovja? Kljukica. Frpjsko napredovanje lika? Aaaam, ne, to pa ne več. Kot pravijo avtorji, je Rage še vedno v prvi vrsti akcijada, ne igranje domišljijskih vlog. Na štorijalno ogrodje bo tako s kvesti še vedno nalimana stara dobra strelska akcija, kakršne smo od Idja vajeni, plus akcijsko dirkanje. Z avteki se bomo v stilu Mad Maxa podili tako po pustinji kot po arenah, koder bomo tekmovali na življenje in smert z ostalimi hitrega zaslužka željnimi. Obilen sistem nadgrajevanja vozil bo zadovoljil tiste, ki s(m)o nekoč poganjali Death Race in podobne naslove. Predmete bomo mogli uporabljati tudi prvoosebno, saj bo naš lik izvežban strojni inženir, ki bo znal po pridobitvi načrtov izdelati vse mogoče, od robotskih stražarjev do avtomata za kavo. Id skušajo svet Raga napraviti prepričljiv in življenjski, zato imajo njega prebivalci mnogo vrstic govora, kljub temu pa odločitev v stilu Falloutovih ne pričakujte. Namesto tega pride glasno rešetanje valov mutantov z megablasterji, s pogledom na prelestno podobo kanjonov v ozadju. ***Electronic Arts za PC, xbox 360 in PS3, ob padcu meteorita***

Brütal Legend

Brütalno legendo je treba igrati natančno štiri in pol sekunde, da ti postane jasno, da gre za delo Tima Schaferja. Na prvi pogled žmohta ni kaj prida: gre pač za tepežkarsko akcijado, in to dokaj preprosto, saj glavni junak Eddie Riggs po pritisku na en knof udari s sekiro, z drugim pa zakuri sovraga s kitarskim rifom. A važno je tisto, kar je okoli te enostavne formule napleteno. Tisti hip, ko Riggs odpre usta in zaslišiš Jacka Blacka modrovati o severnjaški mitologiji, si namreč na poti, da dobiš v trebuh krč od smeha. Riggs, zanesenjaški, a že malo zdolgočaseni roadie, se namreč lepega dne zbudi na žrtvenem oltarju v fantazijskem svetu heavy metala. Od tam naprej igra ne jemlje resno ne politične, ne kakršnekoli druge korektnosti. Mlatenje z vsemi mogočimi bogovi in mitološkimi zvermi, odkriti seksualni namigi levo in desno, upravljanje z vojskami fanatičnih privržencev, ki nasprotnika premlatijo s slemanjem ... Brütal Legend bo tako kot Psychonauts kolaž odpuljenih igrarskih in pripovednih prijemov. Ena od domislic je recimo proženje urokov z guitarherovskim zadevanjem zaporedij not. Lep primer prisotne raznolikosti je večigralstvo, ki je – realnočasovna strategija. Riggs bo tu eden od herojev (strani bodo tri, poleg ljudi demoni in nemrtvi), ki bo vojsko priklical z glavno surovino, metalskimi privrženci. Legenda se tako v eno- kot večigralstvu igra tekoče, a jasno je, da bolj kot na pedantno vnašanje ukazov stavi na to, da nas bo vrgla s stola s hecnimi domislicami. S prikazanim na Gamescomu ji je to gotovo uspelo. ***Electronic Arts za xbox 360 in PS3, 16. oktobra***

Need for Speed: Shift

Težko je ostati ravnodušen ob prikolicah za novi NFS, ki so ga vkup devali (tudi) simulacijski ljudje iz skupine Blimey, kajti EAjevi montažerji obvladajo svoj posel. Ampak tisti, ki upajo na orenk simulacijo, lahko zelo verjetno letijo ječat v kot, saj je bila Prestava ob preizkusu na smenju jako arkadna. Ne čisto tako kot par prejšnjih Need for Speedov, kajti avti so bili vseeno malo težji in pogled iz čudovito animirane kabine vzdušnejši. Toda mehanika vožnje je bila bore malo realistična, sicer pa mnogo pove že dejstvo, da lahko uporabljaš nitro. Ustrezna primerjava bi bil še lahkotnejši Project Gotham in če se v kakem meniju, ki jih nismo smeli žokati, ne skrivajo nastavitve za realizem, bo Shift sedel predvsem tistim, ki ga radi brez kakih posebnih omejitev tiščijo do ploha.

EA za PC, xbox 360, PS3 in PSP, 18. septembra

Silent Hill: Shattered Memories

Tihi grič je bil svoje čase v vrhu preživetvenih grozljivščin, toda zadnja leta je serija zapadla v povprečje. Upanje za vrnitev na pota stare slave daje Shattered Memories, neke vrste rimejk prvega Silent Hilla. Kar nekaj sprememb kani prinesti. Najbolj nebovpijoče je dejstvo, da ne bo bojevanja, saj se bo treba pošastkom v celoti ogibati. Tu bo moderna kamera, postavljena za ramena liku, ki bo po sumljivem zasneženem mestecu iskal izgubljeno hčer. Pri tem si bo izdatno pomagal z ročno svetilko, ki je po dražilnikih sodeč vsaj tako močna kot povprečen svetilnik. Nadzorna shema bo podobna tisti iz Metroid Prime: Hunters, se pravi hoja z gobico ter obračanje z merjenjem wiiljinca, kar v kombinaciji z rabo svetilke izgleda zelo igralno. Naslednja zanimivost, ki so jo ponosno razkazovali na sejmu, je vpliv igralčevih odločitev na potek igranja, s čimer z roko v roki hodi več koncev. Pokazali so namreč isti del špila, kot na E3ju, le da je bil tokrat malce drugačen, kar naj bi bila posledica odločitev in psihoanalize. Psihoanalize? Ja, vsake toliko naj bi te Silent Hill mentalno ocenil z raznimi vprašanji in Rorschachovimi testi. Poleg tega bo spremljal tvoj način igranja in mu prilagajal strašenje. Če se boš ob dojenčkovem hihitanju hitro obrnil in zbežal, bo na sporedu več podobnih neprijetnosti. Isto velja za pošasti, ki naj bi ustrezale špilavčevim fobijam. Obetavno.

Konami za wii, PS2 in PSP, koncem leta

Dark Void

Temni vojvoda! Ne, saj ne. Ampak tip iz Bionic Commanda se lahko skrije, kajti špago iz roke tu zamenja raketni nahrbtnik. Razvijalci so se v tej futuristični tretjeosebnici nakanili združiti običajno strelsko akcijo v slogu Hala, zračno bojevanje in platformsko dogajanje. To pomeni nekaj skakalnega prehajanja med ploščadmi, zlasti vzpenjanja po skalovju, in normalnega talnega pokanja robotejastih nasprotnikov ... nakar junak prikuri jetpack in švigne v luft, koder oponaša junake iz risank ter zapleni kako ladjo zlobnjakov. Se pravi, Halo sreča Bionic Commanda / Maria in skupaj gredo na pivo z Rogue Sqaudronom. Nenavadno, ampak ravno to bo glavni adut špila, ki se igra prav solidno in obetavno.

Capcom za PC, PS3 in xbox 360, januarja

C&C4: Tiberium Twilight

Serija Command & Conquer zaključuje pripoved o tiberiju in studio EA Los Angeles ne skriva, da se je nakanil napraviti najboljši del. O štoriji niso povedali ničesar novega, zato ni potrebe, da me navdušenci zalezujete. So pa pokazali lep kos igralnega dela. Najpomembnejša razlika glede na predhodnike je v tem, da baz praktično ni več, oziroma so vse gradbene zmogljivosti skoncentrirane v enem velerobotu. Ko ga vkopljemo na določeni poziciji, iz nedrij pošilja vse enote. Po bojišču bomo razen tega postavljali le obrambne stolpiče in peščico sorodnih obrambnih stavb. Zanimiva je odločitev, da v kampanji praktično ne bo mogoče izgubiti, saj bomo lahko ob uničenju baze iz orbitalnih ladij na bojišče priklicali novo. Vsaka od vpletenih frakcij bo imela v repertoarju tri različne tovrstne robote za tri različne stile igranja: napadalnega, obrambnega in prikritega. Kot povedo imena, bo agresiven igralec imel na voljo več tankcev, obrambni pa se bo mogel zabarikadirati za zidovi bunkerjev (ja, 'turtling', nehajte vihati nosove no). Toda igranje še vedno nosi neizbrisen C&Cjevski pečat, z navali tankcev vseh vrst in videzom, ki dokaj spominja na trojko, zato se bodo veterani v tem oziru počutili kot doma. O Scrinih njihov producent ni hotel povedati ama ničesar, tudi ko sem mu poočital, naj mi da kaj v zameno za majice, katerih je zmanjkalo. Pih! ***Electronic Arts za PC, naslednje leto***

Dante's Inferno

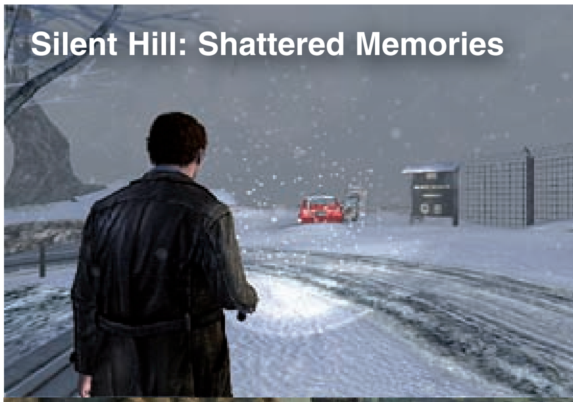
Priznam, do Dantejevega Pekla sem imel najprej nekaj predsodkov, saj je bilo hitro jasno, da je od slovite knjige Danteja Alighierija ostalo praktično samo naslov in nekaj imen. Avtorji, Visceral Games, so si knjižno vsebino namreč razložili zelo po svoje, saj tu Dante ni pohajkujoč kronist, marveč mamojebec mitskih proporcev, ki s svojo koso demone obglavi prej, preden rečeš 'presneti peklenšček'. Toda karkoli si že misliš o tem, te igra s svojim videzom in gibanjem sezuje. Zdaj mi je čisto vseeno, kakšen šmorn so avtorji napravili iz literarnega vira, kajti rezultat je čaroben. Pekla bržda še nihče nikoli ni uspel napraviti v tako presunljivi obliki in raje ne bom izgubljal besed, ker bi jih potreboval nebroj. Na spletu poguglajte ime 'Wayne Barlowe', kajti ta risar je izdatno pomagal pri razvoju okolja.

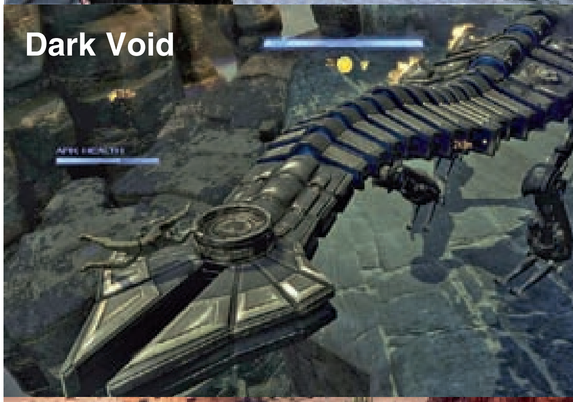
Dante's Inferno poleg tega odkrito žuga God of Waru, ko gre za krutost in surovost, saj heroj peklenščkom brez kančka milosti seklja ude in izdira oči, jezike oziroma katerikoli del telesa pač uspe zagrabiti. Natika jih na kole, nanje podira amfiteatre, jih meče v lavo in jih razčrevesi tako, da se drobovje razleze po vsem igralnem polju. Borilni sistem je sicer precej klasičen, velja pa omeniti sposobnost Dantejeve kose, da v stilu Bionic Commanda izproži rezilo in se pritrdi na površine. No, nihanje je zaenkrat okorno in avtorji niti ne vedo, ali ga bodo v končni verziji ohranili. Bolje zanje, da se ne držijo nazaj, kajti ta taktika zaenkrat uspeva. Vsaj na meni.

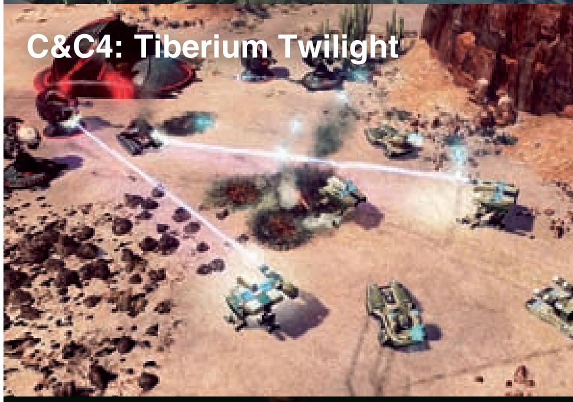
Electronic Arts za xbox 360 in PS3, februarja

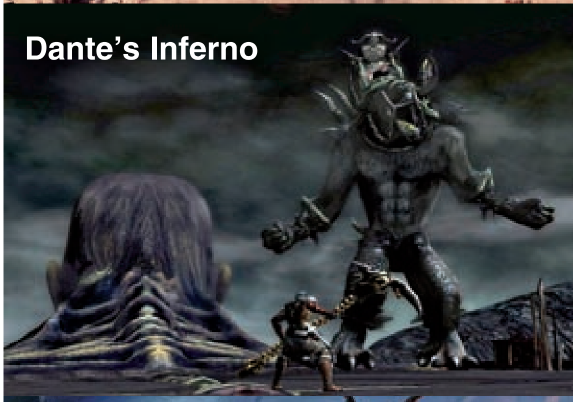
Dragon Age: Origins

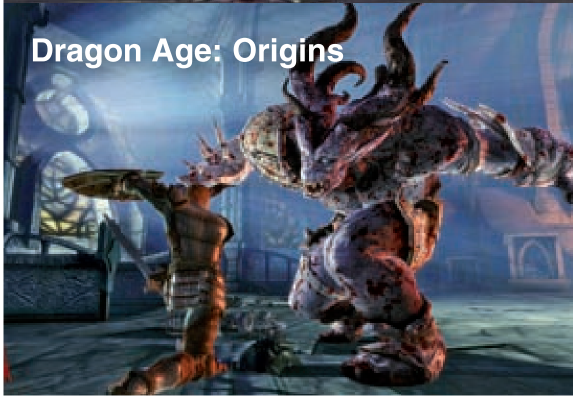
Zdaj je uradno: pri Biowaru niso pravi nerdi, ker jim je ob Dungeons & Dragons postalo dolgčas! Dragon Age tako ne uporablja več proslavljenjega špilavnega sistema in okolja, ki smo ga videli v Baldurju, čeprav naj bi bil njegova dušni naslednik. V studiu so razvili svojstvenega, surovejšega, ki ga na krut način prikaže nov 3D grafični srček, ne štedeč z rdečo tekočino. Na Gamescomu se v številke in mehanizme niso spuščali, raje so se osredotočili na razvejan sistem odločitev in na boj. Kot namreč poudarjajo, je lahko videz še tako krvav, a najbolj krute so posledice naših dejanj. V Dragon Age bo tako lahko naš glavni lik, okoli katerega se bo sukala zgodba in v katerega rokah bo po stari navadi usoda univerzuma ter sploh vsega, kar nam je drago, pripoved peljal v mnogo smeri. Odločitve bodo lahko imele kojšnje posledice, tudi take, da se proti nam obrnejo vsi naši soborci in jih bomo morali na mestu pobiti, ali bolj daljnosežne, na primer prihod neke vojske na zadnjo bitko z zlom. Breme odločitev bo na nas padlo že na začetku, z izborom glavnega lika, kajti vilini so na primer tu rasistično obravnavani kot nižja rasa. V takem okolju kakopak hitro spregovori bridko rezilo. Boj bo kot v Baldurju in Ne-





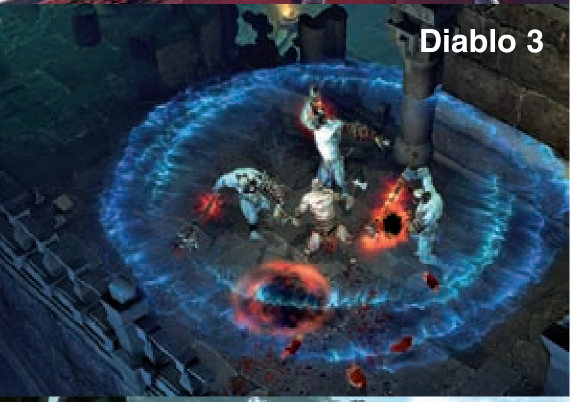


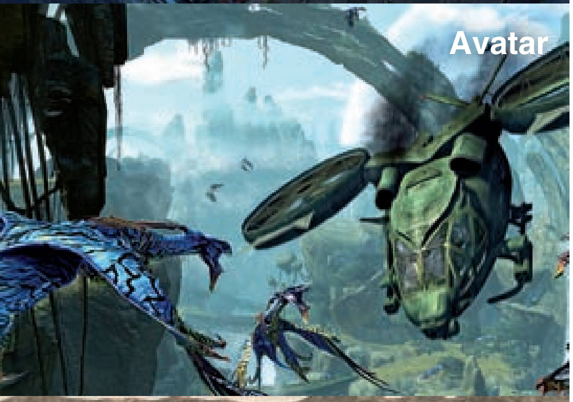




Final Fantasy XIII

Star Wars: The Old Republic


Diablo 3


Avatar

R.U.S.E.

verwinter Nights realnočasoven, z možnostjo aktivnega premora, pogled pa bo moč preklapljati med izzaramnim tretjeosebnim ter izometričnim. Zanimivost bo prepletanje urokov, ko bomo denimo z magom beštijo najprej zamrznili, nakar bo ognjena krogla zavdala podvojeno. V gruči bomo imeli do štiri like treh osnovnih poklicev (bojevnika, maga in ašašina), kar bo ponudilo obilo kombinacij in bo po videnem več kot dovolj, da bo ekran vedno poln groma & letečih udov. ***Electronic Arts za PC in xbox 360, 6. novembra, kasneje za PS3***

Final Fantasy XIII

Za razliko od dvanajstice so se avtorji pri najnovejšem vnosu v legendarni seriji Final Fantasy odločili, da bodo boji zopet potekali na ločenem zaslonu. In res največ presenečenj tokrat prinašajo ravno bitke. Vrača se potezni sistem ATB (Active Time Battle), ki temelji na čakanju do zapolnitve vrstice, da pride na vrsto nek junak ali monstrum. Nekoliko presenetljivo je, da bomo nadzorovali samo en lik, po zgledu novejših vzhodnjaških frpjev, kot sta Tales of Vesperia in Star Ocean 4. Ni še jasno, če bomo lahko med člani odprave preklapljali, bomo pa ostalim določali vzorce, po katerih se bodo ravnali. Skupek vzorcev in njih spreminjanja, tako imenovani sistem paradigm shift, so dodali dokaj pozno in upamo, da bo omogočal večjo mero prilagodljivosti, kot je za tovrstne zadevščine v navadi. Kar se bojevanja tiče, je omembe vreden še verižni sistem specialk, kjer bomo lahko znotraj poteze nagrmadili kup (posebnih) napadov, ki jih bo junakinja Lightning nato v zaporedju izvedla. Končane je že 90 % igre, prikolice so vedno bolj vroče, zato smo kreko na trnih. Japonci bodo špila sicer deležni prej, že koncem tega leta, mi pa bomo morali še malo počakati.

Square Enix za PS3 in xbox 360, spomladi

Star Wars: The Old Republic

Electronic Arts ne ovinkarijo in pravijo, da je The Old Republic največji projekt, kar so se jih kdajkoli lotili. Ne le, da gre za nalinijščino, ki že po svoji naravi lokajo sredstva kot Slovenci vino: ne, tale igra kani biti prvi mmorpg z zgodbo. Pardon, pripovedjo, ki bo spremljala naš lik in bo odvisna od naših odločitev. Dogajanje se bo dejansko vejilo, kar pomeni, da z enim samim likom velikega dela sveta sploh ne bomo mogli videti. Na predstavitvi smo imeli gledalci na izbiro, ali v vlogi sitha ugonobiti odpadniškega admirala ali ga pustiti pri življenju. Kakopak je bil ob glavo (zato smo ob izhodu dobili značke z napisom 'I KILLED the captain') in z njegovo ladjo smo se podali v lov za uporniki. Ako bi se ga bili usmilili, bi bila naslednja naloga čisto drugačna. Ob tem se naše odločitve beležijo z ločevanjem na svetle in temne.

Boj po videzu dokaj spominja na Tabulo Raso, a vendarle ne gre za trirazsežno namerjanje, marveč za klasično mmorpgjsko označevanje tarč. Po drugi plati je Old Republic od Tabule pobral sistem zaklona, kjer se moremo skriti pred izstrelki nasprotnikov. Zaenkrat so od poklicev razkrili soldata, sitha, pustolovca in lovca na glave, ki se razlikujejo predvsem po tem, ali falote pokajo od daleč ali jih premlatijo. Bojevalne coprnije in napredovanje lika bodo kljub futurističnemu svetu igralcem frpjk zelo domači, kajti izkaže se, da je Old Republic precej WoWast. Razen seveda omenjene vejitve štorije. In govora, saj bo šlo za prvo nalinijščino, ki bo imela govorjene vse dialoge. Zato bodo govorance nenehno v obliki samostoječih animacij, s čimer kanijo avtorji pričarati filmsko vzdušje. Brez heca, besedila je menda za štirideset vojnozvezdnih romanov, samo na govoru pa v studiu dela več petdeset ljudi. To je, um, veliko.

Electronic Arts za PC, 2010

Diablo 3

Blizzard je novitete za najbolj pričakovano frpjsko klalko skrbno očuval za svoj lastni Blizzcon, ki smo ga popisali na sosednjih straneh, na Gamescomu pa je Diabla 3 ponujal v otip. Srečneži smo lahko po mukotrpnem stanju v vrsti dvajset minut gnjavili stvorovje na ekranu z enim od treh že predstavljenih likov: barbarianom, wizardom in witch doctorjem. Tako kratka preizkušnja ne more dati trdnih sklepov, sploh ker run, s katerimi bomo krepili uroke, ni bilo. A moč je reči, da je Diablo 3 ohranil značilni občutek iz enice in dvojke. Trening karpalnega sindroma je še vedno tu, takisto značilno padanje plena na tla in dokaj odprta karta. Dogajanje je nemara za odtenek hitrejše, saj pobite beštije puščajo zdravje in bes – 'rage', ki je surovina za specialke. To pomeni, da nam hitro pobijanje omogoči še več hitrega pobijanja. Sem si pa želel v roke dobiti monka, kajti trije zgoraj omenjeni poklici vsaj na Gamescomu niso kazali posebne potrebe po spretnostnem igranju. To za tiste, ki jim je bilo ob klikfešti iz Diabla 2 dolgčas, ne pomeni nič dobrega. ***Activision Blizzard za PC, morda že naslednje leto***

Avatar

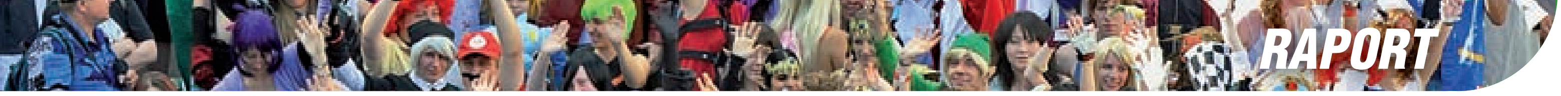
Pred sejmom bi mogel z nekaj cinizma reči, da vemo več o filmu Avatar kot o igri. Pa o filmu nismo vedeli ničesar. V Kölnu se je slika spremenila, kajti Avatarja the Igro smo mogli dodobra preizkusiti tako z ljudmi kot neljudmi.

Zgodba se tudi v špilu suče okoli nasilne človeške kolonizacije tujskega planeta Pandora in lahko si bomo nadeli tako mehanske oklepe človeških eksoskeletov kot tetovaže uporniških domorodnih Na'vijev. Razen v verziji za wii, ki bo videla zgolj ljudii. V človeških misijah ima naslov podoben občutek in videz kot Lost Planet 1 ter 2, saj gre za tretjeosebno streljanko z izdatno uporabo hodečih robotov in z dosti tamanjenja velikih zveri v pragozdu. Velja omemba, da ne bomo omejeni na premočrtno klanje, saj nas bo spremljala obilica raziskovalnih kvestov. Koliko bodo ti v resnici vejili štorijo, nam niso povedali, bo pa možno v nekaterih nalogah izbirati med več pristopi. Na'viji po drugi plati ne bodo premogli pinjau orožij in se bodo zanašali na trimetrsko višino, bridka rezilca ter šamanistične čirečare. Igra se bo z njimi zato iz streljanke prelevila v sekljalko, kjer bomo iz zased spreminjali kolonizatorje v hrano za lokalno divjad in s potresi metali velike robote v prepade. Grafika ne cilja na realizem kot Crysis in je napol risankaste sorte, toda pragozd v gibanju ni nič manj navdušujoč. Zna biti, da bomo imeli dobro igro po filmu, kar ni nemogoče, kot ta mesec dokazuje Batman.

Ubisoft za vse, 24. novembra

R.U.S.E.

Ta inovativna strategija je bila še ena od iger, ki na sejmu niso doživele namenske predstavitve, si jo pa zato lahko podrobno igralno prežokal. U.K.A.N.A. takoj pokaže, da ne bo naklonjena hitremu klikotanju, saj je dogajanje počasno in prestavljanje tankcev celo nekam nerodno. A ni pene, saj se globina skriva v tem, kam in kdaj gruče kotalečih se konzerv pošlješ. Napačna odločitev te hitro lahko stane glave, če se



sovrag pojavi iz nepredvidene smeri, ali pa ob napadu pogruntaš, da je sovražna skupina sestavljena ravno iz enot, ki tvojim najbolj zavdajo. V izogib takim trenutkom bo treba uporabljati 'ukane', posebne prijeme, s katerimi bomo skrili svoje enote, pošnofali, kje so sovražne, ali nadnje poslali lažne tanke. Vsako bojišče bo dovolilo uporabo določenega števila ukan, mi pa se bomo morali odločiti, ali bomo s svojimi neposredno negirali nasprotnikove ali pa ga skušali presenetiti na čisto drug način. V gibanju je prehod med strateškim in približanim pogledom zares tekoč in navduši skoraj tako kot trenutek, ko nasprotnika prineseš okoli. Naslov, ki ga velja čakati.

Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, bržda šele začetkom 2010

LostWinds: Winter of the Melodias

Prvi LostWinds, ki je otvoril Nintendov digitalni servis WiiWare, je bil lepo presenečenje. Se je pa videlo, da so to miselno platformščina naredili malce na hitro, in res, zdaj so Frontier Developments z Davidom Brabenom (Elite) na čelu obelodanili, da so vse skupaj storili v 15 tednih. Je torej zaskrbljujoče, da podobno hiter razvoj doživlja nadaljevanje? Morda, res pa je, da imajo pogonski motor narejen in se lahko osredotočijo na igranje. V njem bomo skoraj neposredno po koncu enice prevzeli vlogo malčka Tokuja, ki mu neznanokam izginejo mati, nakar okolico še pošteno zamete. A ker Toku poseduje čarobne moči, bo mogel v ključnih trenutkih preklopiti med zimsko in poletno pokrajino. Čarobnih moči bo seveda še več, avtorji pa kanijo dostaviti tako skakalno kot miselno bolj kompleksno igro občutno večje dolžine. Temu navzlic bo še vedno naprodaj v WiiWaru za bakšiš.

Nintendo za wii, bojda še letos

FIFA 10

Glavna finta vseh verzij Fife 10 za sobne sisteme, pa tudi PSP, je 360-stopinjsko gibanje igralcev, kar pomeni odpis starega osemsmernega sistema in občutno več subtilnosti pri premikanju nogometašev. Le rahlo analogno spremeniti kot premikanja proti žogi oziroma na ta način predriblati nasprotnika namesto biti omejen na digitalno diagonalo je pošten prelom s tradicijo in čeprav se na fuzbal ne spoznam kaj dosti, se je FIFA 10 na X360 in PS3 igrala čudovito. Verzija za PC bo takisto dobila polnokrožno vandranje, bo pa zaradi EAjevih skrbi okrog nevrhunskega hardvera večine igralcev odeta v taisti grafično-fizikalni pogon kot 09, kar zopet pomeni opazno zaostajanje za najmočnejšo inačico. Ostale spremembe so manjše oziroma manj opazne, kot so bolj realistični pospeški fuzbalerjev, močnejši streli z razdalje in nadgrajen direktorski modus. ***EA za vse, 2. oktobra***

Modern Warfare 2

O naslednjem delu Call of Dutyja bržda veste praktično vse, nečesa pa vseeno ne, ker so to razkrili ravno na Gamescomu. Gre za samosvoj igralni način, ki so ga nazvali special ops in ga imajo za enako pomembnega kot kampanjo in večigralstvo. Gre za zbirko (ob izidu dobrega ducata) kratkih nalog, ki jih bo moč igrati solo ali v dvoje po mreži ali liniji. Vsaka bo imela svoj cilj, na primer pobeg iz zastražene vojaške baze ali sabotaža radarja na Antarktiki. Rezultat, predvsem čas in število pobitih nasprotnikov, pa tudi hitrost zaporednega pobijanja in podobno, bo igra nato prelila v točke. Tu vajeti prevzame naša perfekcionistična narava, ki hoče zadeve napraviti bolje, zato sedi pred monitorjem cele dneve in telesu ne dovoli niti na stranišče. Skratka, reč, ki jo akcijske ploščade poznajo že nekaj časa. Zvito, Infinity Ward, zvito. Aja, pa dvojno vihtenje orožij bo v igri.

Activision za PC, PS3 in xbox 360, 10. novembra

Alpha Protocol

Na prvi pogled bi mogli Alpha Protocol hitro zamešati s streljankami tipa Splinter Cell. Glavnega junaka, agenta Michaela Thortona, namreč zremo od zadaj, nepridiprave pihamo z dušenimi pokalicami in uporabljamo čuda sodobne tehnologije, da pridemo tja, kamor drugim ne uspe. In to neopaženo. Toda Alpha Protocol ni streljanka, temveč čistokrven frp. Zamenjajte gobline z rusko mafijo in ga imate. Kljub 3D-podobi ni čisto na mestu niti primerjava s Falloutom 3, saj imamo v AP na primer na voljo prave uroke, ki se merijo s fantazijskimi, samo da na primer namesto ognjene krogle 'čaramo' eksplozivne naboje. Naslov zato izpade kot zanimiva kombinacija resnobne štorije, ki se odkrito spogleduje z Metal Gear Solidom, in lahkotnega igranja, kjer Thorton z zamahom roke teroristom spušča paralizo in se teleportira skozi energetske prepreke. Zaradi vohunske tematike je razvoj lika bogat, saj poleg klasičnih bojnih sposobnosti krepimo vsemogoče tehnološke in zmikavtske veščine. Namečkoma med nalogami zbiramo obveščevalne podatke o sovražnikih in potencialnih tekmecih. Predvsem pa bomo lahko pripoved z izbiro zavezništev peljali v veliko možnih smeri in videli več različnih koncev. Naslov, ki ga dela nihče drug kot Obsidian, bi prav lahko postal speča uspešnica.

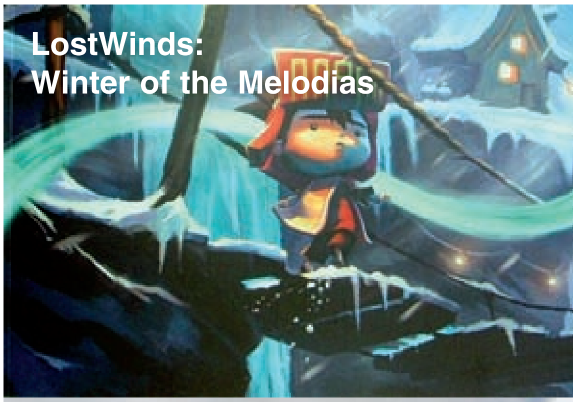
Sega za PC, xbox 360 in PS3, 27. oktobra

DJ Hero

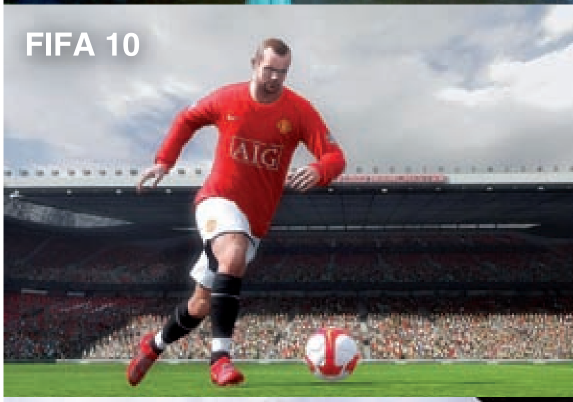
Activision je pogruntal dvoje: nenehna ponavljanja Kitarskih Herojev ljudi že utrujajo in niso vsi ljudje na tej obli metalci in rokerji. Nekateri smo za Atomik Harmonik, ane. Ergo, malce prirejena forma, pa imamo DJ Hero. Ta gre po poti kitarskega zgleda, saj na ekranu po treh progah dolšibajo razni elementi, s katerimi se spoprimemo z novim onegajem, imitacijo plastične mešalne mize. Na njej so trije gumbi, ki jih pritiskamo natanko tako kot kitarske. Sledijo odseki, kjer je treba ploščo zavrteti, pa taki, kjer premikamo pretikalo (crossfader). Izziv torej leži v koordinaciji vseh gibov na vseh treh progah, saj elementi na ekranu niso tako predvidljivi kot v kitarski izvedbi. Kar se igranja tiče, zaenkrat leti zamera na crossfader, ki je nekam mehek, zato med špilanjem hitro pozabiš, na kateri poziciji je. Komadi so obvezno miksi dveh, kjer pa je izbira meni osebno zelo hecna, saj prave breakbeat in rap komade miksajo z nekimi pop pesmimi. Ne vem, mogoče nisem več dovolj fly, yo. ***Activision za PS3, xbox 360, wii in PS2, 27. oktobra***

Operation Flashpoint: Dragon Rising

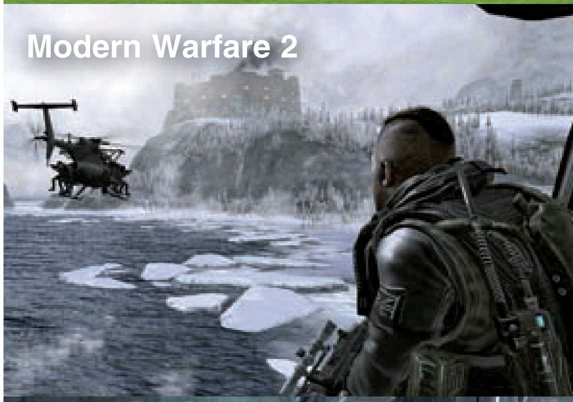
Pred tremi meseci je z izidom Arma 2 češka Bohemia že položila karte na mizo, medtem ko so Codemasters rivalski Operation Flashpoint 2 zamaknili proti koncu leta. Je pa bil na sejmu tokrat igralen in vtis je pozitiven. Strahovi, da bo založnik igro porinil v smer Battlefielda ali jo kako drugače ’poneumil’, so se izkazali za neutemeljene. V polno bojno opravo odeti soldatje ne podirajo rekordov v teku na sto metrov in ko so zadihani, se jim roke tresejo kot narkomanom v abstinenčni krizi. Brez umirjanja in natančnega na-



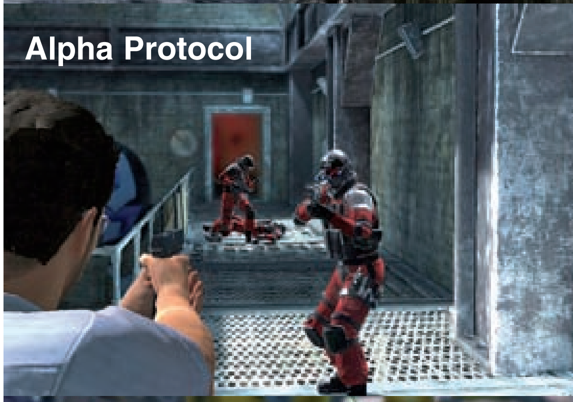
LostWinds: Winter of the Melodias



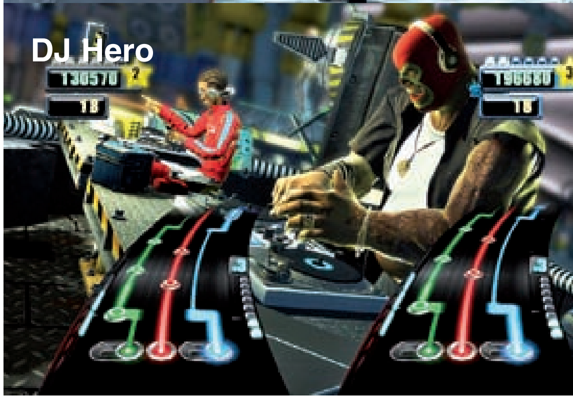
FIFA 10



Modern Warfare 2



Alpha Protocol



DJ Hero

Operation Flashpoint: Dragon Rising

League of Legends

Bioshock 2

Mafia 2

Pro Evo 2010

merjanja ne zadeneš ničesar, dočim se zna sovrag hitro potuhniti, ko začno leteti krogle. Navdušilo je zlasti obnašanje soborcev, saj so se ti zelo lepo premikali v formaciji, a jo tudi zapustili, če so bili v to prisiljeni. Nasprotna umetna pamet potrebuje malo dodelave, saj so Kitajci po napadu na njihovo vasico najprej poskušali s samomorilskim protinapadom, ko to ni obrodilo sadov, pa sem dobil na glavo minometne mine in je bilo treba bežati. No, že če bo OFP2 manj hroščat od Arma 2, bom čisto vesel.

Codemasters za PC, xbox 360 in PS3, 6. oktobra

League of Legends

Ko gre za posnemanje slovite modifikacije Defense of the Ancients, je Demigod tekmece pošteno prehitel. A marsikateri veteran zanj ne mara in raje čaka na League of Legends. Na njem dela nekaj igralcem moda že znanih ljudi, ki so bili poprej del skupnosti DotA. Temu primerno LoL (lol!) zelo hitro spomni na vzornika, saj je videz zelo podoben, tako kot bojni sistem in občutek med igranjem. Še vedno si v lase skačeta skupinici herojev, ki jim med nogami drobencljajo creepi. Čeprav THQja ni bilo na sejmu, je naslov na svoj štant pripeljala francoska GOA, ki upravlja z evropsko verzijo nalinijskega Warhammerja in bo gostila Ligine strežnike. LoL se v akciji dokaže kot polnopravni naslednik DotA, saj sta timsko delo in nabiranje predmetov za junake še vedno ključnega pomena. Kako globok je špil, pa bomo videli oktobra, ko bo moč požokati vse heroje.

THQ za PC, 6. oktobra

Bioshock 2

Najbolj vesel bi bil, če bi lahko rekel, da so v Kelmorajn privlekli skorajda končan Bioshock 2 in da je bil zakon. Toda žalosten sem jazst in žalostni ste vi, kajti to se zgodilo ni. Namesto tega so vrteli nek precej brezzvezen trailer, iz katerega se je izvedelo bolj malo, in se nasploh obnašali, kot da tole ni eden tistih špilov, zaradi katerih so giki najbolj mokri na zadnji strani kolen. Tako še vedno ne vemo česa dosti več od tega, da bomo deset let po enici igrali kot nadmočen big daddy, ki bo s svojim svedrom vrtal v young daugh ... khm, ki bo drugim kradel sestrice in jih jemal s sabo, se sprehajal po oceanskem dnu, v eni roki vihtel orožje in v drugi plazmide ter bil vzdušen kot napad morskega psa. Brcoritno, šur, ampak če nas vprašate, bodo približno finalno obliko pripeljali na naslednji E3.

Take-Two za PC, xbox 360 in PS3, naslednje leto

Mafia 2

Igralne verzije ni bilo, zato smo se morali zadovoljiti z novim filmčkom in predstavitvijo za zaprtimi vrati. Kot vsaka prejšnja demonstracija je tudi ta le utrdila svetloglede obete in upravičenost visokih pričakovanj. Hvala razvijalcev, da bo šlo za najbolj življenjsko in najbolj podrobno in najbolj vzdušno in najbolj vsevrstno in najbolj globoko in najbolj kinematično pomestnico, ni iz trte izvita. Čehi imajo resnično občutek za detajle, predvsem pa jim ni odveč garati ter igro naphati z materialom, iz katere bi EA naredil dva naslova. Tokrat so pokazali nekaj proste vožnje po 25 kvadratnih kilometrih prostranega povojnega ameriškega mesta Empire Bay, ki vsebuje značilnosti tako Svetega Frančiška kot Velikega jabolka. Raznolikost urbanih elementov, izložb, pročelij in prometa je presenetljiva, pri čemer bo to pot več motivacije za prosto raziskovanje mesta in lokalov. Policaji se bodo sedaj obnašali bolj logično in nas ne bodo lovili v smrt za vsako malenkost, dočim bodo ob civilnih pokolih neizprosni. Igra namreč za razliko od Godfatherja ne bo odobravala psihopatskega vedenja. Organom pregona se bomo lahko izmuznili z zamenjavo oblačil ali avtomobila. Nadalje so predstavili sistem stranskih, neobveznih misij, ki ne bodo neki generični kvesti, dosegljivi skozi ikone, marveč bodo brezšivno vdete v glavno štorijo in jo bodo dopolnjevale. Producent je dal dobro primerjavo: opravljanje njih bo kot razširjena izdaja filma, kar pomeni dodatne koščke pripovedi in ozadja že tako dobrih likov. Zgodba bo karseda botrovska, kar pričata podatka, da je scenarij dolg kar 700 strani (povprečen film jih ima komaj 100), vmesnih animacij pa bo za več kot dve uri. Govorila bo o italijanskem priseljencu Vitu, ki bo z dna ulice na donov prestol lezel skozi dva ducata 'mafijskih' nalog. Tako na nogah kot na kolesih, predvsem pa z bogato orožarno.

Take-Two za PC, PS3 in xbox 360, spomladi 2010

Pro Evo 2010

Starega šampiona nismo odpisali, ampak dejstvo je, da ga zdaj že par let zapored FIFA dobro tolče, kar se tiče zvestobe pravemu fuzbalu. Nemara naj bi se Pro Evolution Soccer 2010 ravno zato vrnil v simulacijsko formo. Tako kot FIFA bo imel 360-stopinjsko usmerjanje (hm, industrijska špijonaža?), pri čemer si bodo verzije za PC, PS3 in xbox 360 enake tako po tem kot po grafiki. Seveda napovedujejo izboljšave na vseh področjih, od animacij prek vratarjev do nalinijstva (bolje zanje, saj je bil PES2009 v tem pogledu res polovičarski) in menedžerstva. Ampak če smo se česa naučili v vseh teh letih opazovanja, kako razvijalni tim premika drsnike in dobljeno izda kot novo igro, je to jemanje Konamijevih obljub z veliko žlico soli. Res, res, res upamo, da bo Pro Evo 2010 vsaj poštena konkurenca Fifi. Stari šampion si to zasluži.

Konami za vse, 23. oktobra

Supreme Commander 2

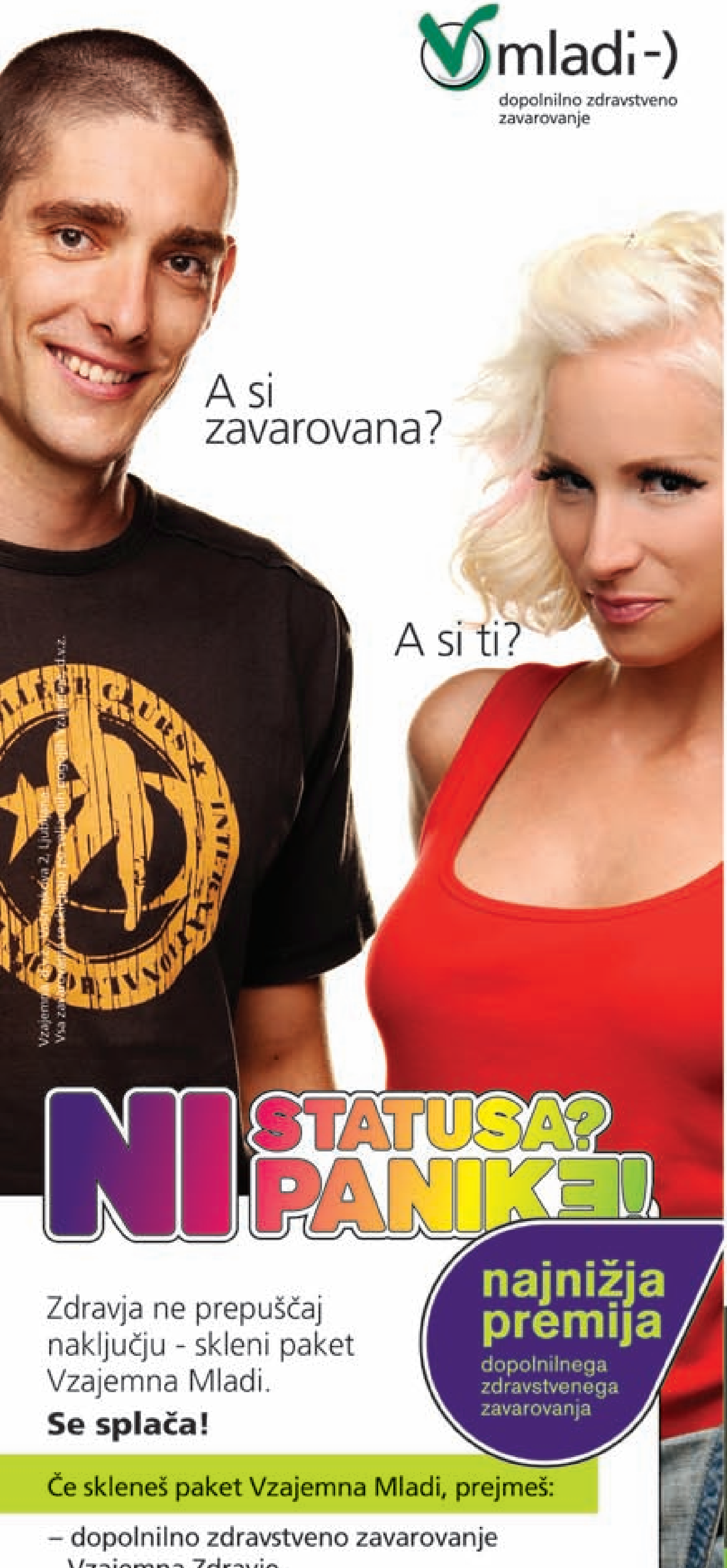
O SupComu 2 na Gamescomu uradno ni bilo videti česa novega glede na E3, toda po sili razmer sem uspel dobiti vpogled v del igre, kamor načeloma ne bi smel priti. Ker sva s Chrisom Taylorjem kamerada, preveč gobčen ne bom, omenil pa bom glavno razliko glede na predhodnika. Tehnologija ni nič več razdeljena na stopnje tovarn, marveč jo odklepamo v razvejanem drevesu nadgradenj. Da, tudi nove enote. Začnemo torej z osnovnim spiskom tankcev, nakar se po uspehih v boju odločimo, ali surovine usmeriti v nadgradnjo tanka s protiletalskim kanonom ali nemara odklep jurišnega robota. Ni treba poudarjati, da je potek bitk zaradi tega drugačen kot prej in Chris me je previdno vprašal, kakšno imamo kaj Slovenci mnenje o tem. Mirno sem odvrnil: “Go for it.” Tudi zato, ker ima igra še vedno tisti pravi surovi patos množičnih navalov robotov in zaves topniškega ognja.

Square Enix za PC in xbox 360, 2010

Ostali naslovi

Kljub obilni beri iger Gamescom ni edini sejem na tej obli in založniki ne pripravljajo novih demonstracij za vsako priložnost. Pri Mass Effect 2, nadaljevanju Army of Two in Uncharted 2 smo dobili vsebino z E3ja. Assassin's Creed 2 je dobil lušten nov dražilnik in ničesar drugega. Najbolj pa boli borna zastopanost evropskih frpjašev. Gothica 4 sploh ni bilo na spregled, dočim si mogel Risen igrati celih deset minut – toliko, da sem vrgel uč na inventar. Čakajoči za mano so namreč že brusili sekire.

mladi-)
dopolnilno zdravstveno
zavarovanje


A si
zavarovana?
A si ti?
Vzajemna d.v.z., Vošnjakova 2, Ljubljana
Vsa zavarovanja se sklepajo po veljavnih pogojih Vzajemne d.v.z.

NI STATUSA? PANIKE!

najnižja premija
dopolnilnega
zdravstvenega
zavarovanja

Zdravja ne prepuščaj naključju - skleni paket Vzajemna Mladi.
Se splača!

Če skleneš paket Vzajemna Mladi, prejmeš:

- dopolnilno zdravstveno zavarovanje Vzajemna Zdravje,
- darilni bon v vrednosti 20 EUR,
- majico Vzajemne in
- ugodnosti za zavarovance Vzajemne.

Paket Vzajemna Mladi lahko skleneš do 31. 12. 2009. Več o darilih in zavarovanju v vseh poslovalnicah Vzajemne, na www.vzajemna-mladi.si ali na brezplačni telefonski številki 080 20 60.

VZAJEMNA
Jaz zate, ti zame.

080 20 60
www.vzajemna-mladi.si

NE POZABITE NA ZDRAVSTVENO VARNOST!

Zdravstvena zavarovalnica Vzajemna želi obvestiti vse tiste, ki bodo izgubili **status študenta ali dijaka, dopolnili 26 let,** se prijavili na zavodu za zaposlovanje ali se prvič zaposlili, da bodo tako postali zavezanci za plačevanje doplačil k zdravstvenim storitvam. Obvezno zdravstveno zavarovanje jim namreč po izteku statusa stroškov zdravstvenih storitev ne bo več krilo v celoti, zato jim priporočamo, da si uredijo **dopolnilno zdravstveno zavarovanje.**

> **» Zdravje je neprecenljiva vrednota nas vseh, zato ga varujmo in skrbimo zanj. «**

Mladim, ki jim poteče status študenta, svetujemo **pravočasno sklenitev** dopolnilnega zdravstvenega zavarovanja. Če zavarovanja ne sklenejo v enem mesecu od vključitve v sistem obveznega zdravstvenega zavarovanja, bo, skladno z zakonom, zanje veljala trimesečna **čakalna doba.** To pomeni, da bo zavarovanec tri mesece od sklenitve dopolnilnega zavarovanja ob obisku zdravnika še vedno sam kril delež stroškov zdravstvenih storitev, ki bi sicer bili pokriti z dopolnilnim zdravstvenim zavarovanjem. Čakalne dobe ni, če oseba sklene zavarovanje v roku enega meseca od dne, ko postane zavezanec za plačevanje doplačil k zdravstvenim storitvam, običajno je to po prekinjenem ali zaključenem šolanju oziroma s pričetkom redne zaposlitve. Zakon predvideva tudi **poviševanje premije** za tri odstotke za vsako nezavarovano leto. V Vzajemni zato še toliko bolj priporočamo pravočasno sklenitev dopolnilnega zdravstvenega zavarovanja.

V Vzajemni smo za mlade pripravili poseben paket Vzajemna Mladi.

Paket Vzajemna Mladi lahko sklenete do 31. 12. 2009 v vseh naših **poslovalnicah,** preko klicnega centra na brezplačni telefonski številki **080 20 60,** poiščite obrazce na info točkah Vzajemne in jih pošljite **po pošti,** pri sklenitvi zavarovanja preko **www.vzajemna-mladi.si** pa nudimo najvišji zakonsko dovoljeni 3-odstotni popust.

Zakaj je dobro imeti dopolnilno zdravstveno zavarovanje Vzajemna Zdravje?

PRIMER

Mateja je padla na smučanju. Zaradi spiralnega zloma desne goleni je potrebovala oskrbo v bolnišnici. Ob odpustu iz bolnišnice so ji posodili bergle in jo napotili v zdravilišče na zdravljenje. V času zdravljenja se je z izvidi zglasila na pregledu pri osebnem zdravniku, ki ji je predpisal protibolečinska zdravila za en mesec. Po enem mesecu zdravljenja je imela kontrolni pregled pri osebnem zdravniku. Z zavarovanjem Vzajemna Zdravje se je izognila doplačilu zdravstvenih storitev v višini 2.085,88 EUR.*

* Vpogled v podrobnejše izračune je na voljo na www.vzajemna-mladi.si

Vzajemna d.v.z., Vošnjakova 2, Ljubljana
Vsa zavarovanja se sklepajo po veljavnih pogojih Vzajemne d.v.z.

KATAKLIZMA NA OBZORJU

Kakor imajo pri Blizzardu prislovično lastnost, da razvojni cikel njihovih iger traja dlje kot slovenski sodni procesi, vseeno proizvedejo dovolj vsebine, da imajo na svojem vsakoletnem sejmu Blizzcon precej pokazati. Letos je prireditev po naključju potekala ravno med kölnskim sejmom, torej 21. in 22. avgusta. V kalifornijskem Anaheimu se je zbralo slabih 20.000 ljudi, ki so prirediteljem zopet dali vedeti, da naj se vraga premaknejo na večje prizorišče, sicer bodo cosplayerji z našpičenimi oklepi koga po nesreči zaštihali. Zgoraj podpisani je glavno predstavitev spremljal z zasebne Blizzardove žurke, ki so jo v ta namen pripravili na Gamescomu.

Deathwing je razhuden

Vsebino omenjene prezentacije, se pravi napoved naslednjega dodatka za World of Warcraft, smo slutili že dlje časa, saj je v dnevih pred Blizzconom nje del iztekel na prosto. A postavke so bile tako neznačilne za warcraftovske razširitve, da jih je večina vzela kot potegavščino. Če se ozremo po resnični predstavitvi, ni težko ugotoviti, zakaj. World of Warcraft: Cataclysm, kot se bo imenoval tretji dodatek za to digitalno uničevalo družinskih in službenih razmerij, namreč stopnjo dvigne le do 85., za razliko od Burning Crusada in Lich Kinga, ki sta mejo pomaknila za deset levelov vsak. Ob slehernem nivoju bomo še vedno dobili novo piko za talente, toda drevesa z njimi se ne bodo podaljševala. Najmočnejši liki bodo namesto tega napredovali po drugih poteh, v prvi vrsti po 'poti titanov'. Path of Titans bo vzporedna veja krepitve heroja, ki bo uporabljala novo sekundarno spretnost: arheologijo. V njej izvežbani bodo mogli po Azerothu odkrivati starodavne artefakte, iz katerih bodo pridobili novo vrsto glyphov (ločenih od tistih za inscription) ter z njimi krepili različne statistike, pri čemer izbira ne bo vezana na prvotni poklic. Če bo piščal iz Potočke Zijalke legendarni artefakt, še ne vemo.

Druga, nemara še malo zanimivejša ideja, ki jo bo WoW pobral od tekmecev, je levelanje gilde. Cehi bodo z uspehi svojih članov napredovali po lestvici stopenj do dvajsete in odpirali talente, ki bodo krepili ves ceh. Bonusi bodo segali od preprostejših, ki bodo namenili več uplenjenega zlata, do precej udarnih, kot je hkratna oživitev celotnega raida po ponesrečenem poskusu na šefetih.

> **Nevihtniki so na četrti Blizzcon prišli pokazat, da niso mitološka bitja, za kakršne jih imajo nekateri … ampak samo level 83 elitne zveri. Aggressor jih raida.**

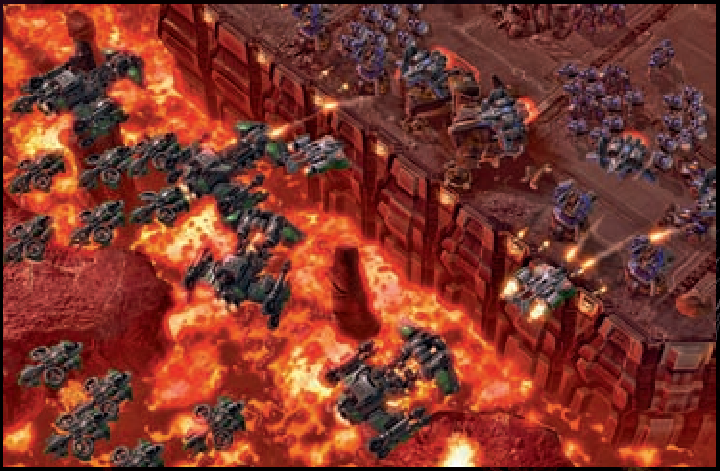
● **Čez dan so čisto navadne študentke, pismonoše in družinski očetje, čez noč pa pravljična bitja. Le ona škratinja na sredini je fejk, ker nima brade.**

● **Po dokaz, da imajo Blizzardove igre eno najbolj fanatičnih navdušenskih skupnosti, vam ni treba na Blizzcon. Ozrite se samo po prispevkih na spletu.**

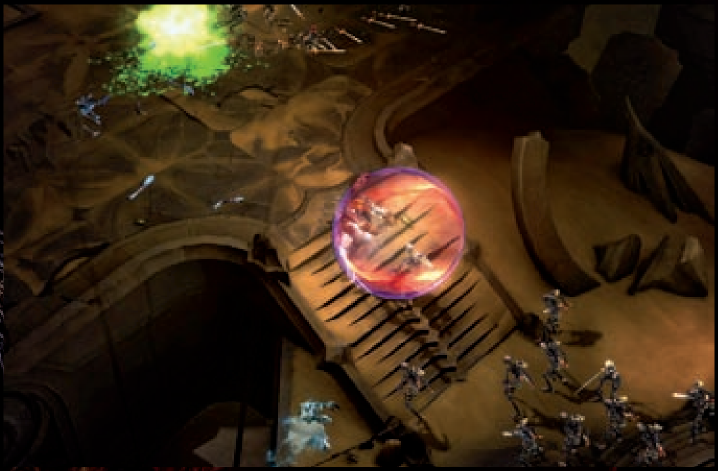
A zakaj sploh Kataklizma? Pred Blizzconom se je predvidevalo, da je ime vezano na Maelstrom, veliki orkan sredi Azerotha. Toda nevarnost v resnici grozi od povsem drugod. V času, ko si Horda in Aliansa še dajeta opravka z lich kingom, globoko pod zemljo drnjoha in si rane liže še ena legendarna zver warcraftovega izročila: zmaj Deathwing (veterani se ga spominjate iz razširitve za dvojko Beyond the Dark Portal). Z nastopom tretjega dodatka mu bo čakanja in štrikanja puloverjev dovolj in bo pogledal na plano, kaj se da tam zakuriti. Ker je korpulentne in nasilne sorte, bo ob tem povzročil potres, ki bo dodobra predrugačil podobo starega Azerotha. Nekatere od starih con bodo čisto spremenjene in tisti, ki s(m)o doslej uživali ob nočnem pohajkovanju po savanskih Barrensih, bomo lahko to počeli samo še do Cataclysma, kajti po njem bo cono preklal na dvoje tok lave. Trenutno opuščeni Desolace bo zacvetel, konec bo tudi legendarnih bitk med Tarren Millom in Southshorom, ker slednjega zasede Horda.

Hkrati s spremenjeno podobo pokrajin pride docela nova zbirka kvestov, pri kateri Nevihtniki izdatno pobirajo iz dosedanjih izkušenj. Manj bo mukotrpnih nabiralniških in mnogo več zgodbovnih, s čimer hočejo ljudi spodbuditi k igranju drugih poklicev. Ciniki bi dejali, da se to dogaja ravno pet let prepozno.

Poleg spremenjenih starih con bodo tu nekatere nove, plus zvrhana mera temnic. Prihajata dolgo pričakovana Uldum in Grim Batol, medtem ko bosta otočje Lost Isles južno od Maelstroma in kraljevina Gilneas domovanji dveh novih ras: goblinov (Horda) in volkodlaških worgenov (Aliansa). Slednji bodo imeli fletno lastnost, da bodo mogli v človeški podobi pognati krempeljce in dlake, čeprav gre zaenkrat le za kozmetičen prijem. Žal ni planirano, da bi Kataklizma videla kak nov hero class, kot je bil death knight v Lich Kingu, so se pa pridušali, da tovrstnimi poklici ne mislijo odnehati. Torej tretji dodatek še ne bo poslednji.



● Prvič so podrobneje predstavili enoigralske misije Starcrafta 2. Dogajanje bo zopet močno zgodbovno gnano in ne kani zaostajati za enico.



● Monk bo mogel z mislimi odbijati sovražne izstrelke in skeletorjem na fotki že šklepetajo kosti. Na Blizzconu ga je že bilo moč igrati, na Gamescomu ne.

Pot tisočerih pesti

Takoj za tretjim dodatkom za WoW sta največ zanimanja požela prikaz novega Battle.neta in razkritje četrtega poklica v Diablu 3. To bo menih (monk), ki ne bo vihtel umetelnih serkiric, ampak bo v slogu Davida Carradina dva meseca brez vode meditiral sredi puščave, tri dni stal na eni nogi, vmes koga trdo pobožal po nosu in zraven izgledal kul. Namesto na oklep se bo zanašal na gibčnost in hitra zaporedja uničujočih udarcev. Zanimiv je njegov pristop k mlatenju, saj bo imel vsak udarec tri faze (ob vsakem nadaljnjem kliku z miško), ki jih bo moč kombinirati. Preostali trije poklici česa tako globokega zaenkrat še ne premorejo (beri okvir). Mike Morhaime se je ob tem namuznil, da bodo peto, zadnjo klaso bržda razkrili naslednje leto. Ni smešno.

Pred konferenco je na račun prenove Battle.neta letela nemalo pikrih, saj Blizzard ravno to zamudo navajajo kot razlog za jezljivo prestavitev Starcrafta 2 v začetek naslednjega leta. In za odločitev o izključitvi igranja po lokalni mreži iz SC2. Producent Rob Pardo je jel miriti ljudi, da to ni noben 'big deal', saj ima večina ljudi dandanes internetno povezavo (celotno večigralstvo bo teklo Battle.net), medtem ko bodo za izjeme skušali najti kako rešitev. Ob tej izjavi bi ga prisotni gotovo začeli obstreljevati s chain lightningi, ampak na Pardovo srečo tam ni bilo nobenega pravega šamana, zgolj kostumi.

● Nevihtniki so čisto mahnjeni na velike skulpture in po Illidanu ter orkovskem jezdecu je na vrsti Kerrigan. Na srečo ne maha okoli z ošpičenimi tentakli.

● Številčno razmerje med Hordo in Alianso je še vedno pomaknjeno v smer človečkov. Občutek imam, da po Kataklizmi ne bo drugače.

V čem je torej hec prihajajočega Battle.neta? V prvi vrsti bo združil vse Blizzardove prihajajoče igre in World of Warcraft pod isto uporabniško ime. Namesto da bi vpisovali geslo po zagonu WoWa, bo tu login v Battle.net, od koder bo omogočen direkten dostop do igre. Procedura bo s tem postala slična Steamovi, kjer igre zaganjamo iz Parinega vmesnika. Prednosti bodo poleg enega združenega sistema zaščite (*kreh* pred piratiziranjem *kreh*) tudi spisek znancev, vključen v igre, ki vas bodo poznali pod enim univerzalnim imenom, zvanim 'real ID'. Tako se boste lahko sredi dvoboja v SC2 s kolegi menili za večerni raid ali za klekljanje. Povsem prenovljen bo nadalje sistem lestvic tekmovalcev in avtomatskega iskanja nasprotnikov. Igralci bodo glede na dosežke postavljeni v lige različnih težavnosti s svojimi lestvicami najboljših, ki bodo ločene od ostalih. In nenazadnje bodo tu dosežki oziroma achievementi, kot se za sodoben digitalni kokain spodobi.

Novi Battle.net dospe s Starcraftom 2 v prvih mesecih leta 2010, že sedaj pa so Nevihtniki občinstvo podražili z eno od storitev, ki pride šele kasneje. Gre za prodajo kart za SC2, napravljenih s priloženimi orodji, ki bo moderjem dejansko omogočila zaslužek za delo. Kdo natanko in kako bo na splet poslane karte delil na zastonjske in plačljive, še ni jasno. Aja, pa Kerriganovi bo glas po novem posodila Tricia Helfer, cylonska številka šest iz Galactice. Mrrr.

Pošast na odru

Preostanek prireditve je bil pristno geekovski, torej z množico bitjec, odetih v kartonaste kostume, in z LAN-žuri. Ljudje so si na odru delali sramoto z imitacijami plesa iz WoWa ali se udeležili barvanja miniaturnih vesoljskih marincev. Da je nastalo veliko hello kitty soldatov, verjetno ni presenečenje. Zaključek je bil to leto precej spektakularen, saj je na oder prišel nihče drug kot Ozzy Osbourne, oblečen v zombija. Hm, pravzaprav ni bil oblečen. Za spremembo ni jedel netopirjev, je pa zažigal s svojimi legendarnimi komadi. Ob tem, kot sam pravi, “ni imel blage, kaj naj pričakuje od tega jebenega nastopa, ker ga je bilo pofukano strah, da ga občinstvo ne bo jebalo pet posto.” Oziroma nekaj takega, ker za razumevanje Ozzyja še vedno potrebuješ forenzični tim z mašinerijo za pedantno analizo govora.

● Čeprav je Ozzy spominjal na nemrtvega šefa kake temnice, ga na srečo ni nihče zaklal. Mi vemo, da je bil za to zaslužen uspešen urok heavy metala.

ALFA REZULTAT

Največja vesoljska postaja v igrah je Citadel Station v Mass Effectu – dolga je 44,7 kilometrov in ima maso 26,4 milijard ton. Ben Eberie, ki je star devet let in 167 dni, je najmlajša oseba, ki je s petimi zvezdicami preigrala Through the Fire & Flames v Guitar Heru 3 na težavnosti expert. Najbolje prodajana igra leta 2007 je bila s sedmimi milijoni izvodov Call of Duty 4. Najdaljši LAN-party je trajal 36 ur in so ga na prireditvi Nvision 2008 končali 203 igralci. Največ opisov iger na svetu sem verjetno naklamfal Sneti. Okej, rekord ni potrjen, morda pa nekoč bo.

Nekateri živijo za zmage, drugim je fino, če so uspešni, praktično nihče pa ni rad zguba. To je moč v grobem razložiti z biologijo, saj tista beštija, ki je najmočnejša, dobi največ žrtja in priložnosti za parjenje. Tako razširi svoje gene, njeni potomci pa so bolje prilagojeni za preživetje kot zarod šlev. Slaboritnež tega kova pogosto vodi trop in mu rečemo alfa samec ali alfa samica, saj je alfa prva črka grške abecede. V človeški družbi mednje sodijo viden politik, spoštovana menedžerka, najhujši gangster, kraljica popa, rekorderski športnik.

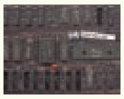
V elektronski zabavi ni nič drugače. Igre so od nekdaj usmerjene v premagovanje ovir – dosti njih v številčen, s točkami merljiv rezultat. To zlasti paše fantkom in moškim, ki smo tekmovalni že po naravi. Reptilski del naših možganov hoče dobro jesti, nadvladati tekmece in podreti kar največ samic. A ne bi bilo življenje fino, če bi počeli samo to? Ta prvinska nrav nas dostikrat žene, da se trudimo prednjačiti vsaj na enem področju, in če je to Counter-Strike, hja, je pač Counter-Strike. Čeprav to ne zagotavlja kričeče rulje pred rdečo preprogo in voljne maternice Jessice Biel. Obenem pa z odličnostjo v tem ali onem špilu dokazujemo sami sebi, da nekaj zmoremo, naj gre za doseganje 80. izkušenjske stopnje v World of Warcraftu ali najboljši čas v Gran Turismu. Nekdo si zamisli, da bo v enem mesecu izgubil deset kil, drugi ima za cilj končanje študija in tretji si izbere dokončanje Ikaruge z enim življenjem. Uporabljajoč zgolj volan ter levo stopalo.

Je to družbeno koristno in splošno razsvetljevalno? Najbrž ne. Je zabavno, garaško in svojevrstnega ponosa vredno? To pa. Namesto telesne moči, vzdržljivosti, nadzora bolečine, kontrole adrenalina in podobnega se kot igralec odlikuješ po prepoznavanju vzorcev, bliskovitih refleksih, koordinaciji očesa in roke, orientaciji v prostoru. Vztrajnost, motivacija in želja po odličnosti morajo biti enake kot pri športu ali učenju, kar najbolje vedo profesionalni špilavci. Kaj šele tisti, ki hočejo doseči rekord. Določeni starši, neseznanjenci in dvomljivci se sicer posmehujejo človečkom, ki visijo pred barvitimi ekrani in po njih drkajo hecne slikice. Do neke mere imajo seveda prav, saj to početje na pogled ni ravno višek spektakla in samorazvoja. A dejstvo je, da ti ni lahko, če želiš biti najboljši v katerikoli dejavnosti, ki je vsaj malo razvita ter splošno znana. Računalniške in video igre pa so take že nekaj časa.

ZGODOVINSKI IGROREKORDI

Ni naključje, da si Guinnessova knjiga rekordov in znano pivo delita ime. Prav direktor te varilnice ječmenove čežane je namreč leta 1951 prišel na idejo, da bi raznorazne rekorde zapisal v knjigo. Podlaga za to je bil spor s puškarskimi znanci okrog tega, katera ptica, ki jo lovijo, je najhitrejša v Evropi, kar je za herojske strelce ubogih pernatih kreatur pač važen podatek. Navezal je stik z londonsko agencijo, ki je beležila dejstva z vseh vetrov, in avgusta 1954 izdal prvo Guinnessovo knjigo rekordov. Naklada je bila tisoč izvodov, že dve leti kasneje pa so v Ameriki prodali 70.000 kosov. Od tedaj je knjiga, ki je sama po sebi rekorderka po številu iz knjižnic ukradenih izvodov, prerasla v inštitucijo in samoumeven kraj za vsakovrstne podvige, dočim matično podjetje poleg letno izdane bukve fura še TV-šov, spletno stran in muzeje. Beleži sicer tudi normalne rezultate, je pa bistvo njenega čara v nenavadnih in smešnih rekordih z vseh mogočih področij, od človeka prek narave do umetnosti, znanosti, tehnologije ter športa. Guinnessova knjiga rekordov 2010 (podnaslovljena Knjiga desetletja) v slovenščini izide 16. septembra za 30 evrov.

GUINNESS
WORLD
RECORDS
2009



-Prvo grafično kartico, imenovano MDA oziroma monochrome display adapter, je leta 1981 vseboval prvi IBM PC, model 5150. Imela je 4 KB pomnilnika in je bila sposobna prikazati samo enobarven tekst v 80 stolpcih in 25 linijah.

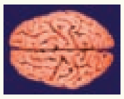
-Prvoosebno streljačino je marca lani najdlje igralo iz samih punc sestavljeno moštvo Frag Dolls. To jim je uspelo v Rainbow Six: Vegas 2 na xboxu 360, nažigale pa so ga 24 ur in 4 minute. Kdo pravi, da ženske ne znajo igrati?!

-Prva igra, ki je navdihnila balet, je bila Dragon Quest. Tokijec Koiči Sugijama, drugače skladatelj glasbe za to japonsko frpjsko serijo, ga je na oder postavil leta 1996. Prvo orkestralno glasbeno spremljavo v igrah pa beleži platformščina Heart of Darkness iz leta 1998.

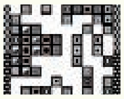
-Najhitrejša zabeležena hitrost avta v dirkačini je 682 km/h v Need for Speed Carbon. Uporabljena šajtrga: ford GT. Najhitrejši lik v igrah pa naj bi bil Sonic, za katerega Sega trdi, da je brez pomoči naprav sposoben brzeti hitreje od zvoka.

DEATH RACE 2000

-Največ politične kontroverznosti so morda res povzročili Grand Theft Auto, Carmageddon, Mortal Kombat in Night Trap. Toda britanski parlament je že leta 1981 glasoval o prepovedi Space Invaders, ker naj bi v otrocih budili deviantnost. Za cenzuro je glasovalo 94 poslancev, proti 114. Drugače je bila prva sporna igra dirkačina Death Race (1976), ki je temeljila na filmu Death Race 2000 in je želela, da v omejenem času zgaziš čim več malih gremlinov. O njej so že tedaj jamrali celo na televiziji.

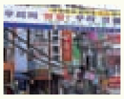


-Tetris je prva igra, za katero so dokazali, da izboljšuje delovanje in učinkovitost možganov. To je storila študija, ki so jo izvedli leta 1981 na Kalifornijski univerzi. Porini jo matki pod nos, ko bo težila, da preveč časa preživiš na Tetrisfriends.com. Za WoW pa taka študija ne obstaja.



-Tetris je tudi največkrat prirejena igra. Konverzije so naredili za več kot 55 sistemov. Izvedenka za mega drive obstaja v manj kot desetih izvodih in vsak je vreden kakih 5000 evrov.

-Za prvo 'teroristično' igro velja Special Force iz leta 2003. 'Izdala' jo je libanonska organizacija Hezbolah, igralčev cilj pa je pobijati pripadnike izraelske vojske. V Libanonu in Siriji so je prvi teden prodali v nakladi 8000 izvodov. Nadaljevanje Special Force 2 iz leta 2006 je postavljeno v libanonsko vojno. Aggressor z glinasto kreditno kartico že naroča special edition, ki vsebuje odrezano judovsko glavo.



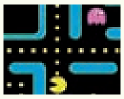
-Uradno največ prisostvujočih na igrarskem tekmovanju je bilo leta 2005 deležno finale profesionalne korejske špilavske lige Sky. V areni v mestu Busan v Južni Koreji se je zbralo 120.000 ljudi. Drugače južnokorejski kanal OnGamerNet TV v špici (od šestih popoldne do desetih zvečer) redno spremlja od 3 do 4 milijone ljudi. Pri nas pa ukinejo Resnično resničnost. A ha ha haa.

-Prva tekstovna pustolovščina je bil Colossal Cave Adventure (1975, PDP-10), prva tekstovna pustolovščina z grafiko Mystery House (1980, apple II), prva pokaži-in-klikni avantura Enchanted Scepters (1984, mac). Največkrat prevedena pustolovščina je Discworld, ki so ga prestavili v enajst jezikov, dočim je najbolje prodajana pustolovščina Myst s 6 milijoni izvodov.

-Prvi superjunak, ki se je pojavil v igri, je bil Superman v istoimenskem špilu za atari 2600 iz leta 1979. Največ licenciranih stripovskih likov ima Marvel Ultimate Alliance, kar 140, prva superjunaška spletščina pa je bil City of Heroes (2004), ki ima hkrati največ razširitev med MMORPGji – trinajsterico njih. Prvi superheroj, ki so si ga izmislili nalašč za špil, je Redhawk v istoimenskem špilu za ZX spectrum, 1986. Sem ga igral. Ni bil dober.

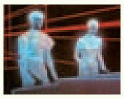
-Številčno najvišji rezultat v igrah je februarja lani postavil Američan Rodrigo Lopez v Giga Wingu 2 za dreamcast. Naštepal je 13.617.120.714.066.509.130 točk. Največ pik v špilu, ki omogoča najnižji rekord, pa je neki neznanec dosegel v Space Wars, prvi vektorski arkadni igri. Brutalna cifra znaša 19 točk.

-Prva dirkačina je bila Atarijeva Gran Trak 10 (1974), ki je hkrati prvi imela volan. Prva igra, ki je uporabljala tresenje oziroma force feedback, je bil takisto Atarijev vozniški avtomat Hard Drivin (1989). Prva dirkačina, ki je ponudila pogled izza avta, je bil Sega Road Race (1976), v zvrsti je imela prva nasprotnike na progi Pole Position (1984), cesta pa se je prvič cepila v TX-1 (1983). Najbolje prodajana dirkaška serija je Mario Kart – 15,4 milijona na wiiju, 10 milijonov na DSu, 9 milijonov na N64, 8 milijonov na SNESu in 7 milijonov na kocki.



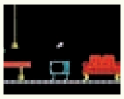
-Najbolj uspešen igralni avtomat vseh časov je Pac-Man. Med 1981. in 1987. so jih po vsem svetu namestili 293.822.

-Prva igra, ki so jo na televiziji uporabili za uprizoritev zgodovinske bitke, je bila nadgrajena različica Rome: Total War. V oddaji Time Commanders sta jo med letoma 2003 in 2005 zapregli angleški postaji BBC2 in The History Channel.

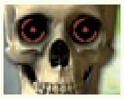


-Prvi film z igranjem kot osrednjo tematiko je bil Tron (1982), prvi film po konkretni igri pa Super Mario Bros. (1993). Prva pecejeva igra, ki je filem postala, je bil Wing Commander (1999), dočim je največ med igrofilmi zaslužil Tomb Raider – 190 milijonov evrov. Najdražji film, ki ga je navdihnila igra, je Final Fantasy: The Spirits Within, ki je stal 95 milijonov evrov. V blagajno je prinesel za en dingov iztrebek.

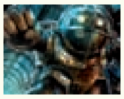
-Street Fighter 2 je prva pretepaška igra, ki je vključevala kombinacije, Mortal Kombat pa prva borilna igra, ki je vsebovala skrivni lik – Reptila.



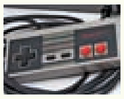
-Najredkejša igra za ZX spectrum je Frank the Flea, 1986, ki so jo izdelali le v 28 izvodih. 15-letni avtor Richard Welsh jo je prodajal po dva funta s poštnino in kaseto.



-Najdaljšo garancijo med konzolami ima xbox 360 zaradi pogostega slavnega RROD – ring of death (rdeči krogec, ki zasveti izza gumba za vklop, ko naprava crkne). Microsoft jo je s sprva enega podaljšal na tri leta.



-Najhitreje dolpobiran demo je Bioshockov, ki so na Xbox Live dali 12. avgusta 2007. Milijonti človeček si ga je pretočil samo devet dni kasneje. Med dnevom izida in junijem 2008 so prodali 2,2 milijona izvodov igre.



-Prvi joypad je imel Nintendov famicom oziroma NES, 1983. Prvi tresoči ploščck in prvi plošček z analogno gobico si je lastil nintendo 64, 1996, prvi joypad z dvema analognima gobicama pa leta 1997 playstation 1.

-Prva igra, ki jo je naredila ženska, je Centipede iz leta 1981, prva 3D platformščina pa je Infogramov Alpha Waves iz leta 1990.

-Najbolj prelagana igra je Duke Nukem Forever, ki so ga prvič napovedali 28. aprila 1997, in sicer za sredino 1998. Še danes ga nimamo. Drugi najbolj prelagani projekt je Prey, sledi mu frpjka Stonekeep.

-Prvi igrarski klan, ki je svoje pripadnike pripel nase z zakonsko obvezujočo pogodbo, je 1. februarja 2003 postal švedski counterstrikovski klub SK Gaming. To je bil hkrati prva ekipa na Zahodu, ki je za prestop igralca dobila denar. 18. maja 2004 je neznano vsoto pobral, ko je streljak Ola 'elemeNt' Moum prekinil pogodbo in šel k rivalskemu klanu Team NoA.

Kongov kralj

Totalno predanost igrarskemu rekordu simbolizira boj dveh Američanov, ki bi dala ledvico, mater in zadnjo škripotavo koščico v zapestju, da bi bila najboljša. To sta Billy Mitchell in Steve Wiebe. Billy je letnik 1965, kar je za ta hobi metuzalemsko, Steve pa 1969, kar zadostuje, da ima v clinteastwoodovsko zgubani koži še trohico vlage. Poligon za njuno rivalstvo je Donkey Kong, Nintendova ploščadna arkada iz leta 1981, ki v izvirniku teče na avtomatu in v kateri je pod imenom Jumpman prvič nastopil Mario. Smisel je v tem, da v vlogi brkatega vodovodarja prideš s spodnje strani zaslona do zgornje, kjer te čaka princeska, medtem ko te z metanjem sodov ovira orjaška opica in so ti napoti še druge neprilike. Marsikdo si bo mislil, to je res krneki. No, ni. Špil namreč sodi med tiste klasične spretnostnice, ki zahtevajo zvrhano mero tako refleksov kot treninga. Valjda, ni moderna, ni 3D, toda mehanika je skalpelsko precizna, ovire pa razporejene tako, da imaš med njimi približno 0,7 sekunde časa za oddih. Zaradi tega je Donkey Kong obveljal eden tistih naslovov, v katerem se lahko človek dejansko pomeri na profi nivoju. Če te potegne, Bog ti pomagaj.

● Na zgornji sliki je levo Walter Day, nori ustanovitelj Twin Galaxies in nesojeni zvezdnik banja, desno pa Steve Wiebe, tekmec Billyja Mitchella v Donkey Kongu. Mitchell je spodaj v družbi devetih palčic iz Šanghaja in šugar dedija prav od tam.

Billyja in Steva je potegnil tako, da se je spremenil v poligon za domala osebne obračune. Vsaj tako trdi dokumentarec The King of Kong: A Fistful of Quarters, z letnim zaslužkom 540.000 EUR najbolj uspešen doku o videoigrah, ki beleži njuno rivalstvo. Na več mestih v filmu iz leta 2007 je videti, kot da sta možaka smrtna sovražnika. To je toliko laže verjeti, ko ju pogledaš. Domišljavi, glasni Billy je tak, kot bi ga za potrebe oddaje As ti tut not padu zaplodila bundesligaš ter redneck. Pridkani, tihi, obsesivni Wiebe pa je njegovo čisto nasprotje. Naravna sovražnika, torej, kar film potencira do neba – a pri tem izpade nenaraven. Po drugih, nemara še bolj zanesljivih virih sta namreč Mitchell in Wiebe dokaj prijateljska in daleč od tega, da bi jima bilo srečevanje mrzko. Glede na to, kako bedno je zaradi druženja po zakotnih dvoranicah in ameriških vaseh mestoma vse skupaj videti, je res težko verjeti, da se gresta Hitlerja in Stalina. A ko pride do golega igranja Donkey Konga, sta kot Kekec in Bedanc, Darth Vader in Luke Skywalker, Gordon Freeman in G-Man, Arthas in Illidan. Billy je rekord 874.300 točk v Donkey Kongu prvič postavil že leta 1982 in nato polnih enaindvajset let užival v statusu nepremagljivca. Toda za vsako zel se najde fajfa, ali kako že gre pregovor, in 2003. se je našel nekdo, ki ga je zgural s prestola. To je bil Steve Wiebe, odpuščeni letalski inženir in človek, ki je bil vedno dober pri vsem, česar se je lotil, a nikdar najboljši. Zagrenjen se je po tistem, ko je naposled pristal pri službi vaškega učitelja in vzgoji otrok (nnnneeeeee!), odločil, da bo postal rekorder v Donkey Kongu. Najboljši in pika! V garaži je treniral kot zmešan, sčasoma presegel milijon točk in VHS-posnetek podviga poslal dolgoletnim uradnim beležnikom rekordov, organizaciji Twin Galaxies. Ti so jo poženali in zabeležili novo skrajno točkovno mejo.

Toda Billy Mitchell se ni dal kar tako preseči in je sprožil spor na več ravneh, od validnosti posnetka do hardvera, na katerem je Wiebe igral, saj naj bi ga spedenal Mitchellov stari sovražnik. Kolobocije, vredne mehiške žajfnice, so kulminirale v tem, da je Wiebe marca leta 2007 za potrebe dokumentarca The King of Kong pred kamero dosegel 1.049.100 pik. Mitchell, ki je na svojem prvaštvu zgradil dobičkanosno stransko kariero, ga je znova presegel julija na letošnjem smenju E3, koder je dosegel le malce, toda dovolj boljših 1.050.200 točk. Preobrat, ki v soap operah mora biti? Wiebu je vmes v eni od partij zmanjkalo štroma. Na srečo ni razbil ne avtomata, ne nasprotnika.

Izidi in merilniki

Najbolj normalna oblika igrarskega rekorda je torej točkovni, tako kot v Donkey Kongu. Špil izmeri tvojo odličnost ali sesljavost na podlagi številnih parametrov in to predstavi kot cifro, po kateri vidiš, kako se primerjaš z drugimi. Takih iger je na tisoče, od starih avtomatnih do najnovejših, ki furajo vsesvetovne spletne lestvice in ti tako dajo nemudoma vedeti, da ne boš nikdar dosegel hitroprstnosti nakliučnih japonskih vesoljcev. Najvišji uradni točkovni rezultat v avtomatni verziji Space Invaders je recimo 55.160. Drugi tipski rekord pa je časovni, kar navadno pomeni premag steze v dirkačini ali določenega nivoja v akcijadi v čim krajšem času. Iz tega je nastala rekorderska podvrsta, ki ji rečemo speedrun ali hitrotek. Tu je poanta v tem, da stopnjo ali kar vso igro prečiš kar najhitreje. Najboljši speedrun za celoten Half-Life 1 na PCju trenutno znaša točno 31 minut, za Half-Life 2 pa 1 uro 36 minut 57 sekund.

Od tu naprej je omejitev le domišljija. Merilo za rekord je lahko največja količina pobitih sovražnikov, najvišji rocket jump, najboljša prodaja, prvenstvo pri plasiranju nečesa na trg, to, da prvi končaš neko igro na najvišji težavnosti s stoodstotnim ratingom, ali najbolj debilen način, kako te raztrgajo morske rakovice.

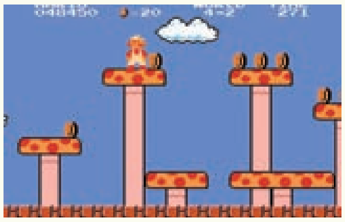
Problem nastane, ko je treba izid zabeležiti, urediti in overiti. Da sem v WiiFitu samooklicano zadal največ karatejskih udarcev med stanjem na trepalnicah, pomeni nekaj samo meni in mojemu zlatemu prinašalcu. Kakor to, da trdim, kakšen brezzveznik je Billy Mitchell, ker valjda sem jaz v Donkey Kongu naredil osem

● Godbi Welcome to the Jungle iz GH3 je maja 2008 prisostvovalo 9600 ljudi, letos poleti pa je 440 fanov čast Brutal Heru nabijalo navidezne kitare (air guitar) na Ace of Spades od Motörheadov. Priljubljeno je tudi rekordiranje v šemah likov od iger. Maja letos se jih je v Londonu zbralo 376.

INDUSTRIJSKI IGROREKORDI

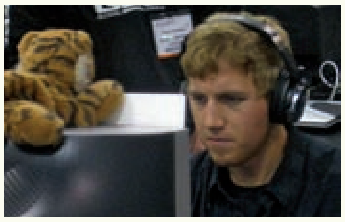
Nekateri za številke ne marajo, drugi pa komaj čakajo, da se od kod priplazi kaka decimalka in pove, da je ta in ta naslov za 3,8 % bolje prodajan kot nek drug. Taki naj zdaj prisluhnejo, saj prihaja hudournik podatkovja.

-Po Guinnessu najbolje prodajana igra doslej je Super Mario Bros. 1 za NES – 40,23 milijona izvodov. Finta? Šteli so tudi tiste, ki so bili priloženi konzolam. Wikipedia pa pravi, da ga presega Wii Sports (takisto priložen konzoli) s 47,62 milijoni kosov. Brez bundlov je prvi Wii Play z 22,98 milijona kosov, a spet zato, ker spremlja dodaten wiimote. Prvi pravi samostojni najbolje prodajani naslov bi bil tako verjetno Nintendogs za DS s 22,72 milijona izvodov, za PC pa prvi The Sims s 16 milijoni. World of Warcraft ima 11,5 milijona naročnikov.



- Mario se je pojavil tudi v največ naslovih, kar 116, kar ne vključuje rimejkov in ponovnih izdaj. Upoštevajoč te jih je nad 200.

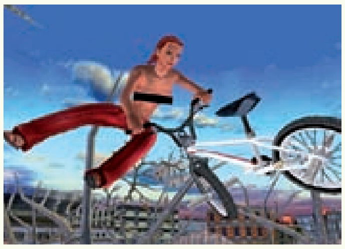
-Najvišjo nagrado na profesionalnem tekmovanju v špilih je pokasiral Johnathan 'fatal1ty' Wendel, ki si je leta 2005 na turnirju v Painkillerju račun namastil s 150.000 dolarji (dobrih sto tisoč evri).



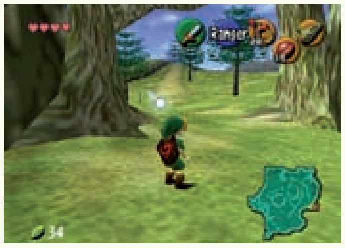
-Najbolje prodajana strateška serija je Command & Conquer z nad 25 milijoni kopij. Joe Kucan, ki v njej igra Kana, pa je igralec, ki najdlje upodablja lik iz igre – več kot 14 let.

-Industriji iger se je prodaja v primerjavi z letom poprej najbolj povečala 2007., in sicer kar za 43 % glede na 2006 – z 8,6 milijarde na 12,4 milijarde evrov.

-Prva igra, ki ji je britansko cenzorsko telo BBFC odreklo starostno oznako zaradi pretiranega nasilja, je bil Manhunt 2 (2007). Prva in edina športna igra, ki so jo cenzurirali, pa je bil BMX XXX zaradi nagote beemiksark. Špil smrdi, čeprav kolesom spucaš sedeže.

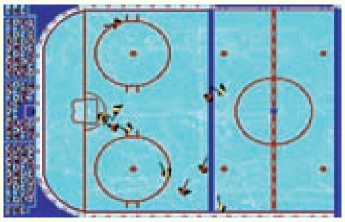


-Najboljša igra vseh časov po podatkih portala Gamerankings.com, ki zbira ocene z vseh vetrov, je Zelda: Ocarina of Time za nintendo 64 s povprečno oceno 97,69. Sledijo Grand Theft Auto 4 za PS3 (97,31), Super Mario Galaxy za wii (97,28), Super Mario World za SNES (96,70), GTA4 za X360 (96,37), Metroid Prime za kocko (96,26), Soul Calibur za dreamcast (96,26), The Orange Box za X360 (96,22), The Orange Box za PC (96,02) in Super Metroid za SNES (96,00).



-Od nastanka Microsofta se je med dolarske milijonarje vpisalo 12.000 njenih uslužbencev.

-Wayne Gretzky je bil leta 1998 prvi hokejist, ki je igri posodil svoje ime – za Bethesdin Wayne Gretzky Hockey.



-Grand Theft Auto 4 je 29. aprila 2008, ko so ga začeli tržiti, po vsem svetu ustvaril za 215 milijonov evrov prometa. V ZDA so ga prodali 3,6 milijona izvodov, v Veliki Britaniji še 600.000. Zaradi tega velja za najbolje prodajano igro v prvih 24 urah. GTA4 je tudi najdražja igra, saj je stal 70 milijonov evrov. Pred njim sta imela rekord Too Human – 55 milijonov evrov in Shenmue – 49 milijonov evrov. Najhitreje med igrami pa je prihodek v višini milijarde dolarjev oziroma 694 milijonov evrov presegel Guitar Hero, in sicer v 26 mesecih po splovitvi.

grand theft auto IV

-V WiiFitu lahko v 15 minutah pokuriš 125 kalorij, če se ga res lotiš. Toda prvi telovadni pripomoček za konzole ni bila Fitova deska, marveč onegaj za PS2 iz leta 2006 po imenu gamercize.

-Najdaljša dirkaška serija je Need for Speed, ki ima 17 iger (sem sodi tudi NFS Rally, kakor je bilo ime Atarijevemu V-Rallyju v ZDA). Med streljankami s tematiko druge svetovne pa prednjači Medal of Honor z 12 kosi. Blazno nenavadno, da sta obe franšizi Electronic Artovi. Mimogrede, ime serije NFS naj bi izviralo iz filma Top Gun, kjer Tom Cruise reče "I feel the need … the need for speed!", preden sede v F-15. Z največ edinstvenimi sekveli med akcijskimi avanturami se pak ponaša serija Castlevania – 23 jih je nabrala.

-Prihodek EAjevega oddelka EA Mobile, ki izdaja mobidične špilčke, je v prvem fiskalnem četrtletju 2008 znašal 30 milijonov evrov.

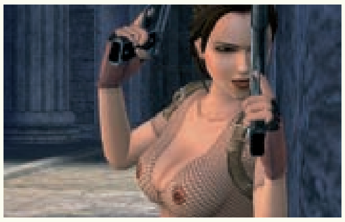
-Največ denarja med pisci je s špili ustvaril avtor vojaških srhljivk Tom Clancy. Skupna količina prodanih iger, ki nosijo njegovo ime, znaša 55 milijonov kosov. Najbolje prodajan med njimi je Splinter Cell za prvi xbox – 2,93 milijona. Rainbow Six pa je z 20 milijoni kosov najbolje prodajana serija moštvenih streljank.

-Najbolje prodajan glasbeni singl iz igre je pesem Hikari iz Kingdom Hearts, ki jo izvaja japonska pop zvezdnica Utada Hikaru. Doslej so prodali več kot pol milijona izvodov, od tega 270.000 v prvem tednu. Utada je pri rižojedcih bolj popularna kot Madonna.

-Največ komadov v soundtracku ima Grand Theft Auto: San Andreas, 156. Ta igra drži tudi rekord za največ govorcev v igrah – 339. GTA je hkrati serija z največ gostujočimi zvezdniki. Mednje sodijo Samuel L. Jackson, Ray Liotta in Dennis Hopper.

-Sistem z najvišjim deležem pretepačin je SNKjev neo geo. Ima okrog 150 iger in več kot 40 odstotkov je takih, v katerih si nastopajoči preštevajo rebra.

-Eidos je v letu 1995, preden je izdal Tomb Raider, pridelal 1,8 milijona evrov izgube, v letu zatem pa naredil 10 milijonov evrov dobička. Joški se prodajajo, nimaš kaj.



-Jokerjeva najvišja ocena je 104 za kultni Endorfun (Joker 32). Sledijo mu neke bedne igrice z apn oceno 95: Doom 1 za PC (Joker 7), Street Fighter 2 Turbo za SNES (J7), Sam & Max Hit the Road CD za PC (J14) in Donkey Kong Country za SNES (J17). 94 so prejeli disketni Sam & Max za PC, System Shock za PC, Theme Park za PC, The Settlers za amigo, Mortal Kombat 2 za mega drive, Bioforge za PC, System Shock CD za PC, Duke Nukem 3D za PC, Grand Prix 2 za PC, Tekken 2 za PS1, Quake 2 za PC, X-COM: Apocalypse za PC, Soul Blade za PS1, Super Mario 64 za N64, Half-Life za PC, Unreal za PC, Banjo-Kazooie za N64, Final Fantasy VII za PS1, Zelda: Ocarina of Time za N64, TOCA 2 za PC, Soul Calibur za dreamcast, Half-Life 2 za PC in, seveda, legendarni Turbo Regrat Deluxe za PC. Tri najnižje so Bloodwings (1), Bikini Karate Babes (1,1) in Larry: Box Office Bust (2).

-Največ avtomobilov ima Gran Turismo 4, in sicer 721.

OGLEDI IN BRANJE

Guinness World Records: Gamer's Edition – trdo vezana knjiga formata A4 na 216 straneh priobčuje zvrhan kup rekordov, prvaštev in zanimivih podatkov v slikoviti ter jedrnati obliki. Drži, da nekateri temeljijo na pavšalnih ocenah, recimo najbolj smešne smrti v igri (Lemmings) in najbolj realistična fizika v ugankarskem špilu (Boom Blox), da so drugi sami sebi namen, denimo prva igra, ki skupaj uporablja tehnologiji Euphoria in DDM (Force Unleashed), tretji pa so nezanimivi, v slogu tega, kateri je prvi GTA za DS (Chinatown Wars). Vseeno pa je zrnja dovolj, da prekrije pleve in naredi branje zanimivo. Zadaj so našteti še aktualni točkovni in časovni rekordi, zabeleženi v sodelovanju s Twin Galaxies. Prav Guinness World Records: Gamer's Edition je bila koristno in verodostojno vodilo za nastanek pričujočega članka. *Amazon.co.uk* ti Edicijo 2009, ki je izšla sredi februarja, pošlje za 22 evrov z všteto dostavnino.

The King of Kong: A Fistful of Quarters – fleten dokumentarec o tem, kako sta dva človeka prečkala kontitent in zapravila bogastvo v kovancih, da bi čim hitreje otela princeso iz rok namrdnjenega opičjaka. Tako ga verjetno sovražita zato, ker so nam opice dale HIV. Kul ogled tudi za tistega, ki bi rad v gibljivi sliki videl, kakšne so bile igre njega dni. Je pa vprašljiva verodostojnost žolčno rivalskega odnosa med protagonistoma. Amazon.co.uk ga ima na devedeju s poštnino vred za 10 evrov.

Chasing Ghosts: Beyond the Arcade – manj znan doku od King of Konga, ki se z njim v nekaj postavkah prekriva, zlasti kar se tiče ustanovitelja Twin Galaxies. Kljub temu pa je še bolj vreden ogleda kot Kong, saj skozi prizmo ljudi in njihovih usod opazuje širšo sliko zlate dobe igralnih avtomatov ter njihovega zatona. Na domačem ploščku ga niso izdali, zato je treba zapreči komunistične spretnosti in na spletu izbrskati divx. Prikolica je na Chasingghoststhemovie.com in na TiTubi.

Gamers.guinnessworldrecords.com – stran igrarske izdaje Guinnessove knjige rekordov. Objavljen je kupek tekstov, videov in vsakovrstnih zanimivosti v povezavi z najboljšimi rezultati v igrah, a le delček tistega iz tiskane edicije.

GAMER'S EDITION
2008
HOME
GET A RECORD
BOOK
RECORDS
COMPETITION ZONE
COMMUNITY

Twingalaxies.com – pagina uradnih beležnikov špilavskih rekordov, z vsemi navodili o tem, kaj potrebuješ, da spoznaš, kako slab si v resnici.

Speedrun.info – miljavžent speedrunov iz raznoraznih naslovov.

Adventure-speedruns.com – hitroteki skozi avanture.

ASvideos.com – posnetki prirejenih hitrotekov, kjer vidiš, kako bi igral, če bi bil robot.

milijonov pik že leta 1914, čeprav mi je tačas sedem cip v izmenah vztrajno grizljalo nipelne. Če se mojega rekorda ne da preveriti z zaupanja vrednim posnetkom oziroma igranjem v živo, ki mu prisostvuje komisija, ga beležniške izpostave ne bodo niti povohale, saj je goljufov malo morje. Pri hitrotekih recimo toliko, da je nastal pojem tool-assisted speedrun oziroma TAS. Tak rekord zacveti prav z nedovoljenimi prijemi, kot so stalno shranjevanje in nalaganje položaja v igrah, ki tega sicer ne omogočajo (najraje stari konzolni špili, poganjani v emulatorju), upočasnjeno dogajanje, hekanje izvorne kode in podobno, nakar je posnetek še dodatno režiran. TASi so na sramotilnem odru pristali tedaj, ko se je pojavil video japonskega igralca iz leta 2003, ki je kazal, kako je model dal skozi ves Super Mario Bros. 3 v enajstih minutah brez ene same napake. Glede na to, da tega ne zmore niti Raveer, ki se je najedel kefirja, so mnogi takoj posumili, da gre za nateg. Res je bil, orodjarski hitroteki pa so vseeno postali subkultura, ki gravitira okrog spletne strani Tasvideos.com. Bagatelca: TAS-speedrunovski rekord za Doom 2 znaša 14 minut in 41 sekund in ga je leta 2004 postavil Ukrajinec Andrej Budko.

Dvojna galaksija

Verodostojnost spletnih lestvic sicer zagotavljajo same igre in skrbniki internetnih servisov, ki so na konzolah, kot sta xbox 360 in PS3, vodotesni. Je pa res, da se uradni svetovni rekordi beležijo drugod. Za neoporečnost ekstremnih točkovnih in časovnih rezultatov danes zvečine skrbi omenjena ameriška organizacija Twin Galaxies. Ta letno izdaja knjigo Twin Galaxies' Official Video Game & Pinball Book of World Records in fura spletno stran Twingalaxies.com, kjer je moč najti rezultate, lestvice, ljudi, merila ter požegnane emulatorje. Glavni način njihovega ugotavljanja pristnosti rekordov so posnetki na kasetah in DVDjih ter v računalniških datotekah, skozi katere se sodniki s svojim ljubiteljskim delom včasih komajda prebijejo. Povezana je tudi z ljudmi iz Guinnessove knjige rekordov, kjer imajo Twin Galaxies za najbolj verodostojen vir igrarskih rekordov zaradi dobermanske resnosti njenih voditeljev, na čelu z akviziterjem Walterjem Dayem, ki je TG ustanovil davnega leta 1981. Tedaj je v štirih mesecih svojeročno in svojenožno obiskal več kot sto igralnic ter pazljivo zabeležil rekorde na tamkajšnjih avtomatih. Njegova zagnanost je vodila do raznih norosti, kot sta proglasitev mesta Otumnwe v Iowi, kjer živi, za 'svetovno igričarsko prestolnico' in izdajanje kanarčkasto rumenih majic z napisom “No one can stop me playing video games.” Par takih bi kar imel v garderobi.

Ja, Walter Day je patron hudega kalibra, tako kot Billy Mitchell in vsa banda, ki se zbira okrog njega. A ne glede na njegovo divjo bradatost, slabo igranje kitare in visokoleteče izjave je Twin Galaxies merodajna in dolgoletna inštitucija. Še pred letom 1986 je doživela več kot sto pojavitev na televiziji in nebroj člankov, med drugim v reviji Time ... 2001. je organizirala svetovno konzolaško tekmovanje v klasičnih igrah z nagradnim skladom 10.000 dolarjev ... njeno maslo je prireditev Twin Galaxies Iron Man Contest, katerega cilj je igrati čim dlje (Jason Volandt je Joust igral 67 ur in pol, pri čemer se je obdržal budnega tako, da si je v obraz pihal freon, plin, ki ga najdemo v hladilnikih) ... predlani pa je skupaj z izdajatelji Guinnessove knjige rekordov izdala bukvo Guinness World Records: Gamer's Edition, ki sodi na mizo vsakega špilavca, ki želi biti razgledan. Glej okvir.

Hitreje, više, močneje!

Igrarskih rekordov se tare in na praktično vsakega je lahko njegov lastnik ponosen, saj je zahteval nemalo truda. Razen če prasec ni goljufal, na rovaš česar ga čakajo diablovski plameni. Obenem pa so tovrstni rezultati v navdih drugim, ki se celo dvajset ali več let po izidu špila trudijo preseči doslej najboljšo postavko in tako v nečem postati alfa človek. Jasno, saj občutek prvaštva nadkrili redkokaj.

Cifer in časov je seveda na tisoče, ampak nekaj jih priobčujem za splošno informacijo. Zaprezi eno od naštetih iger in poskusi doseči vsaj približno tak izid. Ja, vem, ju suk. Aj suk tu.

Točke

Asteroids – 41.336.440, 1982.
Bejeweled 2 – 148.350, 2008.
Centipede – 15.207.353, 1982.
Defender – 79.976.975, 1984.
Donkey Kong – 1.050.200, 2007.
Double Dragon – 151.210, 1999.
Galaga – 15.999.990, 1989.
Gunstar Heroes – 5.325.564, 2008.
Ikaruga – 5.134.730, 2009.
Mega Man – 5.111.100, 2008.
Operation Wolf – 212.350, 1987.
Pac-Man – 3.333.360, 1999.
Point Blank – 200.869, 2006.
Rez HD – 1.788.770, 2008.
SF2 HF – 474.100, 2005
Tempest 2000 – 5.116.818, 2004.
Uridium – 49.270, 2008.

Hitroteki

Discworld – 1 ura 52 minut 3 sekunde, 2007.
Ghost Recon – 15 minut 17 sekund, 2008.
Leisure Suit Larry 6 – 24 minut 2 sekundi, 2007.
Metal Gear Solid – 1 ura 55 minut 31 sekund, 2000.
Myst – 3 minute 18 sekund, 2007.
Resident Evil 2 – 1 ura 27 minut 29 sekund, 2008.
Splinter Cell – 1 ura 21 minut 45 sekund, 2006.
Splinter Cell: Chaos Theory – 1 ura 16 minut 34 sekund, 2006.
Super Mario 64 – 1 ura 43 minut 25 sekund, 2007.
Super Mario World – 11 minut, 2008.

TOMB RAIDER

Igrarska knjiga rekordov vsebuje mnoge zanimivosti. Recimo največji navidezni pogreb. Tega so leta 2005 v WoW priredili fenici, ki je špil igrala tri dni in umrla od izčrpanosti. V virtualni katedrali se je zbralo nad sto avatarjev.

ODBITI IGROREKORDI

Vse ni samo v najhitrejšem premagovanju razdalje ali največ točkah. Določeni rekordi so precej bolj nori. Izven iger med take sodijo najhitrejše skubljenje purana (minuta in 30 sekund), najbolj nenavadno žrtje (Francoz Michel Lotito je sesekljal letalo na drobne koščke in ga vsega pojedel v dveh letih) in najdaljši nohti (gospa Lee Redmond iz ZDA ima vse nohte na rokah skupno dolge 8,85 metra in si jih je nazadnje postrigla leta 1979). V desetih minutah je en človek pogoltnil največ 21 hamburgerjev, medtem ko je z nepredelanim traktorjem najdlje potoval Rus Vasilij Hazkevič (21.199 kilometrov), pes pa je največ skočil 172,2 centimetra. In ker vem, da vas zanima, čeprav to niso Guinnessovi rekordi, ker so njihovi beležniki preveč puritanski: najdaljša moška ejakulacija znaša 6 metrov in ženska 3 metre, največ zabeleženih moških orgazmov v eni uri je bilo 16, največ porivačev si je ženska v 24 urah privoščila, ko jo je pokavsalo 620 trdonj, največja orgija je bila na Japonskem z 250 sodelujočimi in največ tičev naj bi odsekali premagancem v bitki med Egipčani in Libijci leta 1300 pred našim štetjem. Bojda 13.000. To so imeli lušten piknik s hrenovkami potem. Ja, takle mamo. A tudi špili imajo svoje hecnosti …

-Najglasnejši in najdražji prikazovalno-poslušalni sistem si lasti Jeremy Kipnis iz ZDA. Vreden je več kot 4 milijone evrov. Zvočni sistem ni 5.1 ali 7.1, temveč 8.8 in lahko sproducira 132 decibelov glasnosti, dočim projektor kaže sliko v ločljivosti 4096 x 2160.

-Najbolj neverjetne prepovedi iger so naslednje. Brazilija je januarja lani devet let po izidu prepovedala EverQuest, ker naj bi igra 'zaradi možnosti izbire zlobne strani pri igranju napadala demokratično družbo' … Savdska Arabija je marca 2001 izdala oster ban Pokemona za GBA, ker naj bi ta špil 'prevzela nadzor nad mislimi otrok' … leta 1942 so v New Yorku, Chicagu in Los Angelesu izobčili fliperje (župan Velikega jabolka je na tiskovki dejansko razbijal marjance) … Avstralci so se spravili nad ploščado Marc Ecko's Getting Up, ker v njej rišeš grafite, kar je grozno kvarno ... Kitajska pa je eliminirala možnost nakupa Football Managerja 2005, ker so v njem Tajvan, Macao in Tibet predstavljene kot samostojne države. Vsak, ki bi špil prodajal, bi fasal kazen 3000 evrov in prepoved opravljanja trgovinske dejavnosti.

-Lastnik največ delujočih špilavskih sistemov je 33-letni Richard Lecce, ZDA, ki jih ima 483, od tega 39 različnih game boyev. Lecce prav tako poseduje eno najbolj kompletnih zbirk iger, saj ima čisto vse špile za dvanajst platform, med njimi NES, master system in atari 5200, ter originalni Computer Space, prvi igralni avtomat sploh, vreden več kot 7000 evrov.

-Največji joypad na svetu meri 2,43 x 1,01 x 0,22 metra in tehta 68 kilogramov. Ustvarilo ga je moštvo ljudi in je posnetek NESovega ploščka.

-Najdražjo doma narejeno kabino za letalske simulacije si že osem let sestavlja avstralski tovornjakarski magnat Matthew Sheil. V posnetek kokpita boeinga 747-400 je vložil 175.000 evrov, med drugim v hidravliko in dvajst računalnikov za nadzor sistemov.

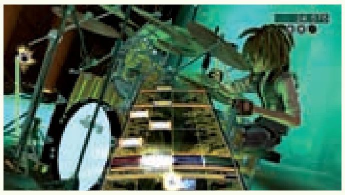
-Prva pripadnika katerekoli kraljeve družine, ki sta se udeležila profesionalnega ligaškega tekmovanja v igrah, sta bila Kalid in Abdulaziz Altani. Oba sta člana familije, ki vlada Katarju, nastopila pa sta leta 2008 na turnirju v World of Warcraft lige Major League Gaming.

-Prvi sistem za dostavo pice v igri je februarja 2005 udejanjila internetna frpjka EverQuest 2. Ko si vpisal /pizza, te je špil poslal na spletno strani Pizza Huta. EQ2 je s tem postal prva masovnica, v kateri si lahko naročil robo iz resničnega življenja.

-Prvo uradno navidezno ambasado je odprla Švedska, in sicer 30. maja 2007 v Second Lifu. Trak je prerezal njihov minister za zunanje zadeve Carl Bildt. Namen ambasade je seznaniti obiskovalce s Švedsko.

-Najbolj napreden simulator bojnega polja je Combined Arms Tactical Trainer, ki ga ima ameriška vojska. Ustvari lahko 10.000 kvadratnih kilometrov ozemlja in v bojnem scenariju hkrati zaposli 850 oseb. Največje ozemlje v streljačini naj bi imel Armed Assault za PC, kjer otok Sahrani meri 400 kvadratnih kilometrov. Letalska simulacija Rise of Flight ga ima denimo 125.000 km2, vendar ni navedena v Knjigi rekordov. Največ ozemlja v konzolni igri pa je v Fuelu – 14.400 km^2.

-Space Invaders je neprekinjeno najdlje igral 12-letni Eric Furrer iz Kanade, in sicer 38 ur in 30 minut leta 1980. Rekord v enopoteznem nažiganju GTA4 ima Jim Patton, ZDA, ki ga je aprila 2008 zapregel za 28 ur in 1 minuto, maratonsko stalno bobnarsko sekcijo v Rock Bandu pa je julija lani uprizoril Kadančan Sean Feica, ki je plastična udarjala mučil 26 ur in 40 minut ter zagodel vseh 243 tedaj dostopnih pesmi. Pred njim je klečala ena mokra gikica.



-Največjo zbirko z igrami povezane robe ima Američan Brett Martin, ki si lasti 476 kosov memorabilije, zlasti figuric. Največ pokemonskega smetja pa ima Američanka Belle Starenchak, ki je v desetih letih zbrala 5456 različnih pokemonskih predmetov.

-Najdaljšo zaporno kazen zaradi igranja iger je septembra 2002 dal skozi Faiz Chopdat iz Velike Britanije. Za štiri mesece so ga zaprli, ker je na letalu igral Tetris na mobilniku. Vmes so ga dvakrat opozorili, naj neha. Ni nehal.

-Največji boj z baloni, napolnjenimi z vodo, je uprizorilo podjetje Microsoft. Ob lansiranju xboxa 360 se je 23. marca 2006 na avstralski plaži Coogee zbralo 2849 ljudi, ki so se razpostavili v obliko konzolinega logotipa in se nato stepli z 51.500 baloni, polnimi solnice (solza Sonyjevih šefov PRESS).

-V poskusu, da bi zmanjšali otroško debelost, je v ameriški zvezni državi Zahodna Virginija avtomate Dance Dance Revolution namestilo rekordnih 765 šol. Uspeh? Zanemarljiv.

PERFECT!!
121 combo

-Richard Garriott, avtor Ultime, je prvi avtor iger, ki je poletel v vesolje. To je storil 12. oktobra lani in za to plačal 30 milijonov dolarjev. Hkrati je Richie boy prvi sin astronavta Nase v vsemirju. Njegov oče je Owen K. Garriott, ki je leta 1973 prebil dva meseca na Skylabu, prvi ameriški vesoljski postaji.

-Secret of Monkey Island je prva in morebiti edina avantura, ki jo je moč končati brez igranja. Pritisniti moraš le CTRL-W. V rimejku ne deluje. Monkey Island je tudi prva pustolovščina, ki je postala gledališčna igra – med 21. in 29. majem 2005 jo je na srednji šoli Hammond v ameriškem Marylandu na oder postavil učenec Chris Heady. Lucasi so mu to dovolili. Tudi slednje je ob pregovorni zajebanosti njegovih pravnikov svojevrsten rekord.

Uma Turban s.p.
Vam svetuje že od leta 2005

Quattro se tokrat posveti tropom in figuram, ki jih uporabljajo vsi, a si pomenov dostikrat ne znajo tolmačiti. Eni so res zabiti kot kandelabri, vam rečem.

Slovenski jezik je, v nasprotju s splošnim prepričanjem, izjemno bogat. A njega bogastvo gre zaman iskati v akademskih krogih. Za to je treba ven, med navadne neuke ljudi, kar so vedeli že naši prvi črkoslovci. Temu navkljub bo prvi del akademski, da nam bo jasno, o čem govorimo, nakar se bomo posvetili živi besedi!

Za začetek obnovimo, kaj so to tropi in figure. Z njimi očitno ne mislim na skupine živali, še manj na področja okoli ekvatorja. Tudi kipci mi ne padejo na pamet. Ali pač? Gre za osnovna pojma iz literarne teorije, ki opisujeta posebne slogovne učinke v besedilu – torej tisto, s čimer Joker obiluje. Najbolj znana tropa sta metafora in metonimija. Pri prvi gre za prenos ali primerjavo, pri drugi za zamenjavo. Ko torej pisarimo o šoferjih za grafično, smo napravili metonimijo, konkretno preimenovanje. To, da gre za neposredni prevod iz angleščine, ni pomembno. Seveda pa tovrstno izrazoslovje ni rezervirano za izobražene. Ko se kak perverznež na mnenjalniku dere, da hoče joške, je prav tako uporabil metonimijo, ko je zamenjal abstraktni objekt (sliko seskov) s konkretnim. Čeprav si bržkone želi tudi slednjih. Dobil jih bo, ko pekel pomrzne.

No, in smo pri metaforah, ki bodo srž tega besedila. Metafore so takisto več vrst. Tiste bolj uglajene so personifikacije. Prej omenjeni sprevrženec verjetno ni hotel slike, na kateri so samo zizike, ampak bi imel celo teto. Tako je joške na hitro poosebil. Ne glejte postrani, to nam ženske itak očitajo ves čas. Zdaj jim boste lahko vsaj zabrusili nazaj, da gre samo za metaforo in ne za razosebljenje njihovega bistva. Bržkone bodo njihova čustva ostalo neprizadeta. Bolj plebejske metafore so one, ki primerjajo nekaj ali nekoga z nečem drugim. Te so pravomoške in so jih radi uporabljali zlasti detektivi v filmih in romanih noir. Saj veste, fraze tipa "Prikorakala je v mojo pisarno kot stonoga brez 98 nog." Dedci so prav tekmovali, kdo si bo izmislil bolj odpuljeno primerjavo, iz tega pa se je rodil rimarski sleng – spakedrančšina, ki si zasluži lasten mini vedež in bi pričujoče vrstice ter zvedavo bralstvo le zmedla. Današnje bistvo je namreč razlaga pogostih slovenskih primerjav. Da pa izpadem jako pameten, sem mimogrede obnovil še vaše znanje literarne teorije, ker vem, da rabite za seminarsko.

Dere se kot jesihar

Jesih pomeni kis (iz nemškega Essig). Verjetno veste, da je kis v resnici vino, ki se je pokvarilo s pomočjo prijaznih ocetnokislinskih bakterij. No, ker Slovenci raje pijemo vino, smo jesih kupovali od potujočih prodajalcev, ponavadi iz Čičarije. Ti so svoj prihod v vas razglašali zelo na glas – današnja ustreznica bi bili prodajalci zmrznjene hrane s svojimi razglašenimi hupami. Ni torej dovolj, da si glasen, kajti potem bi lahko rekli, da se kdo dere kot vaški klicar. Zraven moraš obvezno iti še na živce.

Pijan kot mavra

Tale je ultra zanimiva in pravzaprav razlog za tole pisanje. Malokdo ve, da je mavra lep slovenski izraz za črno kravo. Od tod tudi podobna primerjava, da je nekdo pijan kot krava. Ampak krav ponavadi ne vidimo pijanih, mar ne? Nak, mavra izvira iz mavrice. Ljudsko verovanje namreč pravi, da se mavrica na vsakem koncu napaja iz ene reke. Hudo žejna stvar, bi rekel. In če toliko popiješ, si lahko pijan.

Hladen kot špricer

No ja, ta skorajda ne potrebuje razlage. Oštirji imajo mineralno vodo in vino v hladilniku, špricer pa je priljubljena osvežilna pijača delavske nacije, ki ne more ves čas tolči piva. Štos je v tem, da jo je v splošno rabo pri nas vpeljal Balaševič s svojim komadom o kvartopircu Boži (izmislil si je gotovo ni sam, raje pobral iz lokalnega govora) in je kaj hitro postala oznaka za hladnokrvnega človeka.

Bruhati kot vidra

Zanimivo, da je v reklo prišla ravno ta čedna živalca. Saj ne, da bi ne bruhala izjemno pogosto. Tako se namreč znebi ribjih lusk in koščic, ki jih malo teže prebavi, ribe pa so praktično njena edina hrana. A skoraj enako pogosto bruhata mačka (zaradi dlak) in pes. Slednji je celo tak prašič, da izbruhano takoj požre nazaj. Ja, to je povsem normalno, zato ne zganjajte panike.

Bil je kot bubreg u loju

Res je, tale ni slovenska, a je pod Alpami vseeno ponarodela. Pomeni človeka, ki mu nič ne manjka, je udobno podložen in se mu bukvalno ne more zgoditi nič hudega – prav tako, kot je ledvička pri zdravem človeku lepo zavarovana s konkretno plastjo maščobe. Še več: če slednje ni, je nekaj hudo narobe. Izraz seveda izvira iz Srbije, kjer so slavni po prašičereji in kolinah, torej so dobrih bubregov gotovo videli precej.

Beseda ni konj

Konj pa je lahko tudi beseda, ha ha. Zakaj ravno konj? In v čem je štos? Nekdaj so konjski mešetarji veljali kot zelo zajebani modeli. Vsak posel, ki si ga sklenil z njimi, je bil dokončen. Če so te nasrali, nisi mogel zahtevati denarja ali konja nazaj. Z besedami je drugače. Vedno se lahko opravičiš, če si kaj hudega storil, in dano obljubo lahko prelomiš. Besede so abstraktne, konji pač ne.

Reven kot cerkvena miš

Tudi tale je boleče očitna. Ljudje v cerkvah nimamo nobene slastne hrane. Ampak potem tudi miši ne bi smelo biti, mar ne? E, napaka. V cerkvah so imeli velike zaloge sveč. Ker je bil vosek nekdaj draga dobrina, so za med tednom uporabljali sveče, narejene iz govejega loja. Loj ni ljudem ravno najljubša hrana, miške pa ga imajo kar rade. Zato so cerkve imele svojo mišjo populacijo. In če moraš živeti od loja, si gotovo reven.

Čas kislih kumaric

Tale mede veliko ljudi, pa je odgovor boleče očiten. Zakaj se poleti, ko mediji radi objavljajo dokaj bedaste, iz riti potegnjene novice, reče, da je čas kislih kumaric? Zato, ker se istočasno vlagajo kumarice! In ker je treba med dopustom skrbeti za ozimnico, se takrat ne dogaja nič drugega. Se pa dajo kumarice porabiti še za kaj drugega, ne le za vlaganje!

Moker kot cucek

Ja, tudi spolno življenje naših kompanjonov zaide v jezik. Že res, da dež psov dostikrat ne moti in so celi mokri. A izraza prihajata iz drugih logov. Pes in psica se namreč po intenzivnem aktu sprimeta in ne moreta narazen tudi do pol ure. Besni lastniki so kaj hitro ugotovili, da lahko neželenega ljubimca polijejo z vodo, nakar se bo čas združitve znatno skrajšal. Žrtev polivanja jo bo nato nadvse poklapano in prestrašeno podurhala stran.

Pije kot žolna

Moram priznati, da me je tale izraz vedno begal, saj žolne v resnici ne pijejo kaj dosti. Malce me je pomirila razlaga, da so to oni guncajoči se ptički ki jih najdeš v gostilnah, nakar je prišla prava razjasnitev. Spet gre za okrajšavo, v izvirniku je bil namreč 'žolnir'. Kvapajeto? Žolnirji so bili vojaki avstrijskega cesarstva, tako poimenovani zaradi svojih rumenih (žoltih) uniform. Vojaki pa pri pijači nikoli niso imeli mere.

Od svinjske pizde šrauf

Ne morem si kaj, da ne bi končal prašičje, saj je bil tokratni sestavek težak kot svinja. Verjetno si predstavljate, da fraza opisuje penis. Ampak odkod šrauf? Simpl. Merjaščev penis v erekciji dobi značilno svedrasto obliko in se dobesedno zašraufa svinji v cerviks. Nato začne svoj polurni in pollitrski orgazem. Ste mu kaj fovš?

Resident Evil 5 za PC je (končno) tik pred izidom. A čeprav podpira Nvidijine naočnike geforce 3D vision, katerih test priobčujemo v tem Jokerju, to ni razlog, da se lotevam pisanja o njem. Niti ni povod kako zvito skrivanje opisa, saj sem tega spisal že marca, ob izidu igre za xbox 360 in PS3. Vsebina na računalnikih ne bo dosti drugačna, izvzemši napihnjeni način mercenaries in 3D-efekte za redke izbrance z ustrezno opremo. Capcom pa zadnje čase svoje predelave s konzol izvaja nadvse profesionalno, z zloščenim Street Fighterjem 4 na čelu, tako da ni skrbi, da bi reč štekala ali bila grda. Igra je pač taka, kot je, in sumim, da tipičnemu pecejašu ne bo všeč. A RE5 se predčasno lotevam zato, ker so se nanj spravili na nepričakovani fronti rasizma. Hotenega ali ne.

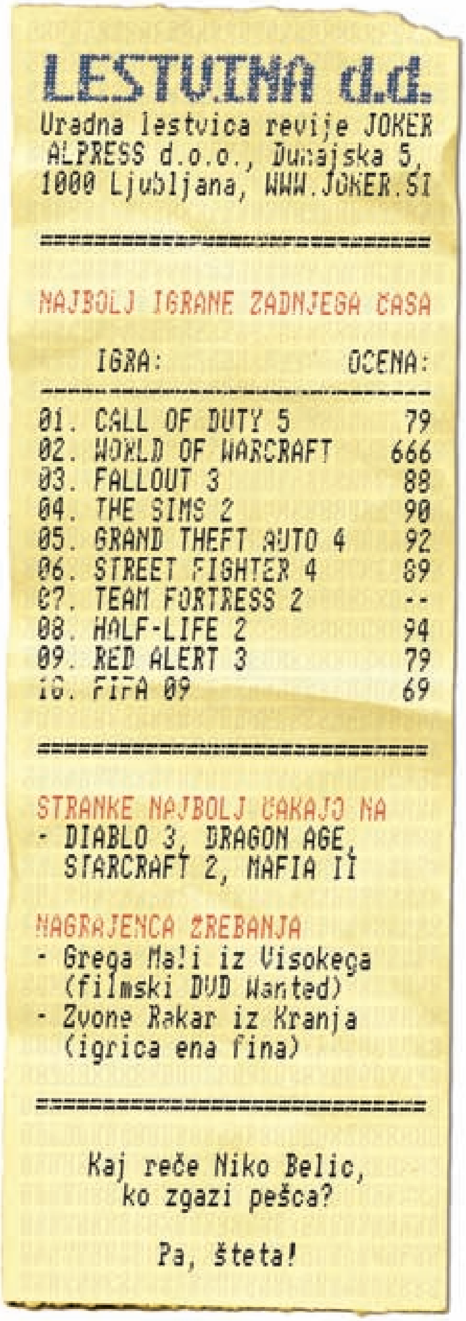
Resident Evil 5 je postavljen v sodobno Afriko, taisto, koder se dogaja Far Cry 2. Govorimo o rdeče obarvanih mestih, polnih revnih kolib ter netlakovanih poti, sežgani savani, žgočem soncu in veliko, veliko jeznih črncih, ki jih je zmutiral za serijo RE klasični virus. Ker je protagonist igre, soldat Chris Redfield, belec, je prvožogna reakcija ta, da je špil rasističen, ker bledopoltež kolje temnokožce. Vendar je to primerna razlaga kvečjemu za tiste občutljivčke, ki doživijo koleričen napad takoj, ko kdo Afričanu ali 'afriškemu Američanu' reče zamorec. (To je lepa stara slovenska beseda za nekoga, ki prihaja izza morja, in ker so bili to njega dni črni ali rjavi ljudje, se je obdržala zanje. Saj poznate pesem Lepa Vida?) Hja, s tega stališča je rasističen vsak izdelek, kjer nekdo obračunava z bitji, ki niso enake rasne pripadnosti kot on. A bolj intelektualni kritiki, kot je igrarski žurnalist N'gai Croal *(ncroal.tumblr.com)*, so našli druge razpoke. Zlasti to, da je finta v zgodovinsko-kulturnem kontekstu. Beli vojak namreč pride v vročo deželo, ki bolj sovražna že ne bi mogla biti. V revnih slumih se iz temnih kotičkov proti njemu grčeče vlečejo pošastna bitja nočne kože in rdečih oči, ki jih je docela zapustil razum in funkcionirajo le še kot krvoločni izrodki, polni sfiltrirane mržnje in lakote po mesu. Človeškem mesu. Kasneje, globlje v afriški divjini, te naskočijo še domorodci z maskami in ščiti. Vsi ti zamorci so grozljivi, nevarni in nepopustljivi. Treba jih je pobiti, in pobiješ jih cele trope. Rasizem! Glavni avtor Resident Evila 5, Jun Takeuči, se je pred obtožbami branil z izjavami tipa "Z igro nismo hoteli sporočati ničesar rasističnega". A kritiki Croalovega kova so ga s težkim topništvom pravičnosti in municijo politične korektnosti stolkli v rdečo, potresavajočo maso. Sploh ko je priznal, da so bili s sodelavci v Afriki le tri tedne in tisti čas zvečine snemali ter delali fotografije, da bi bil špil avtentičen, domorodce s sulicami pa da so navdihnili filmi o Indiana Jonesu.

Razumem argumente N'Gaija Croala, zlasti glede na to, da je temne polti. Menim pa, da je v svoji vročekrvnosti prezrl nekaj bistvenega. In sicer to, da so bitja v RE5 avtomatizirani zombaklji, ki jih je virus oropal poslednje trohice razumne misli. Iz marsikakega nasprotnika poženejo srhljive lovke, ko mu s streli razčesneš betico, kar lepo nakazuje, da to ni več človek. In če to ni več človek, za kar je odgovoren mali biološki vsiljivec, ne on sam s svojimi dejanji, je argument o rasi prazen in porazen. Chris Redfield ne rešeta črncev, ampak pošasti. Da imajo te pošasti zunanjost Afričana, ni stvar sporočila igre, marveč logična posledica umestitve na črno celino in klavske narave izdelka. Dobro, vsebino si lahko razlagaš z rasističnega zornega kota. Vendar iskanje družbeno-filozofske komponente v špilu, ki je namenjen predvsem tesnobno-zabavni strelski izkušnji in se zgleduje po tradiciji B-filmov, po mojem nima kaj dosti smisla. Kot bi se feministično jezil nad novim Wolfensteinom, ker vsebuje v leder odete kuzle z biči – fantazijski kontekst je tu tako močan in metaforika tako brez ambicij, da igre res ne morem jemati resno, tako kot ne RE5. (Naloga za seminarsko: primerjaj oboje s serijo Halo in njenimi politično-verskimi konotacijami). Druga stvar je kak Call of Duty: World at War, ki se gre kvazi realizem in zgodovinskost, vseeno pa so Japonci v njem le brezumni kamikaze, morda še grozljivejši od virusnih lutk v RE5.

Sploh bi bil po tej logiki največje obsodbe v petem Prikritem zlu vreden belec Redfield, ki ne počne drugega, kot da tekočetrakovno kolje črnce. Lahko bi zbežal, lahko bi jih uspaval, zaprl v kako zgradbo, se jim ognil. Ampak ne, on jih sesuva kot živino, ker mu igra ne da druge izbire. Če je RE5 do koga zares rasističen, je rasističen do belcev, ki v 99,999 % primerov nimamo nobene želje po tem, da bi šli klat Afričane. Hm, pretiravam? Seveda. Tako kot N'Gai Croal in drugi gorečneži, ki mlatijo z gorjačo rasizma.

Sneti

● Dva-a hribčka bo-om kupil, bom deco sadil. Pr'jatle bo-om vabil ... Eh kurc, ni svingerka.



LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

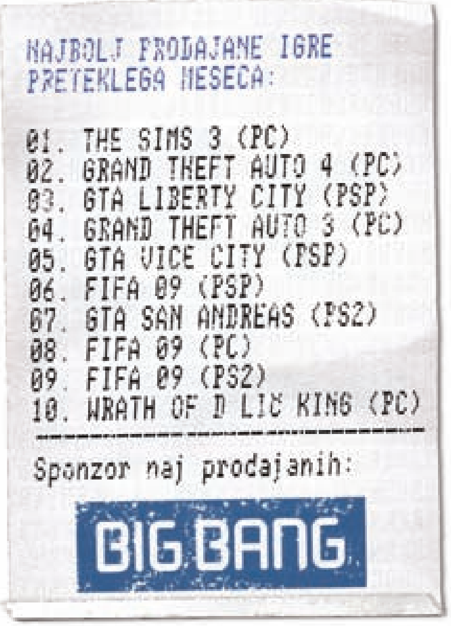
IGRA:	OCENA:
01. CALL OF DUTY 5	79
02. WORLD OF WARCRAFT	666
03. FALLOUT 3	88
04. THE SIMS 2	90
05. GRAND THEFT AUTO 4	92
06. STREET FIGHTER 4	89
07. TEAM FORTRESS 2	--
08. HALF-LIFE 2	94
09. RED ALERT 3	79
10. FIFA 09	69

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DRAGON AGE, STARCRAFT 2, MAFIA II

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Grega Mali iz Visokega (filmski DVD Wanted)
- Zvone Rakar iz Kranja (igrica ena fina)

Kaj reče Niko Belic,
ko zgazi pešca?

Pa, šteta!

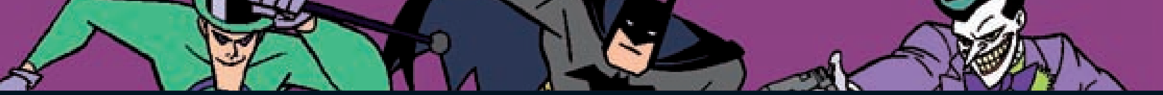


NAJBOLJ PRODAJANE IGRE
PRETEKLEGA MESECA:

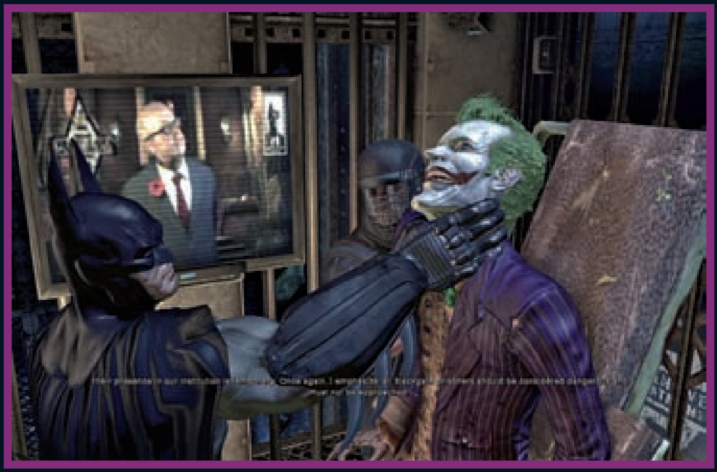
01. THE SIMS 3 (PC)
02. GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
03. GTA LIBERTY CITY (PSP)
04. GRAND THEFT AUTO 3 (PC)
05. GTA VICE CITY (PSP)
06. FIFA 09 (PSP)
07. GTA SAN ANDREAS (PS2)
08. FIFA 09 (PC)
09. FIFA 09 (PS2)
10. WRATH OF D LIČ KING (PC)

Sponzor naj prodajanih:

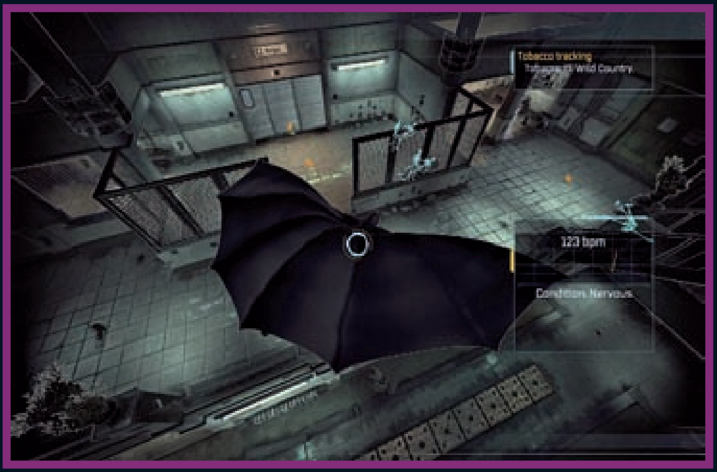
BIG BANG



Batman: Arkham Asylum



● Ko zgodbi pravim 'stripovska', cikam na pogosto plitkost v grafičnih zvežčičih. Filma Batman Begins in The Dark Knight izročilu dajeta nove razsežnosti.



● Batman je nabit in kvadratnočeljusten ter se giblje nič manj kot perfektno. Tako tedaj, ko hodi in teče, kot takrat, ko tepe in z višav drsi proti tlom.

Pojem interaktivnega filma so malopridni založniki in leni ustvarjalci skozi leta tako skazili, da igralec ob njega omembi takoj skoči v najbližji prepad. Sprva je 'interactive movie' pomenil to, da so plošček nafilali z ogromno količino videa, skozi katerega si se preklikaval. Ko se je gmajna tega nasitila, je prišlo razumevanje: smisel filmskosti ni v full-motion videu, ampak v tem, da se POČUTIŠ kot v kinematografskem izdelku. Video je tako zamenjala normalna trirazsežna grafika brez Tie Carrere.

A nato je grdo, trdo betico dvignil drug problem. V gonji za filmskostjo so avtorji začeli zapostavljati igralno plat. In jo še zmerom. Zadnja taka izdelka sta Heavenly Sword (J170, 63) in Assassin's Creed (J178, 74). Oba sta izvedbeno zglancana in vzdušna, a po špilavski plati skopa. Prvi od tebe hoče stalno drkanje enega gumba, kar botruje vseskoznemu razpadanju nasprotnikov na kosce, medtem ko drugi ni veliko boljši, saj se začne že tako nerazgibano raziskovalno-akcijsko početje v njem kmalu nadležno ponavljati.

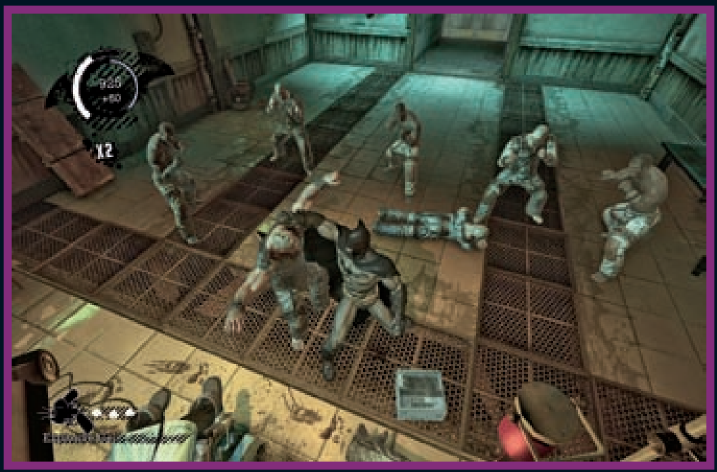
Vesel sem torej, da se Batman: Arkham Asylum pretežno ogne tej pasti. Ne gre sicer za špil, čigar mnoge plasti bi bile tako napredne, da bi jih lahko opeval posamič. Skrivanje je prostodušno, tepežkanje malce knofodrkarsko, detektivstvo na ravni policijske postaje Spodnji Duplek, ploščadarstvo osnovno, linearnost domala popolna in zgodba stripovska. A elementov je mnogo in večina jih doseže vsaj solidnost, povezani pa so mojstrsko ter dajo krepak rezultat. Redkokdo je to pričakoval od studia Rocksteady, ki je prej udejanjil le spodobni Urban Chaos (J156, 73). Še manj pa od obtolčene, v rito zlorabljene Batmanove licence.

Delanje škrbin

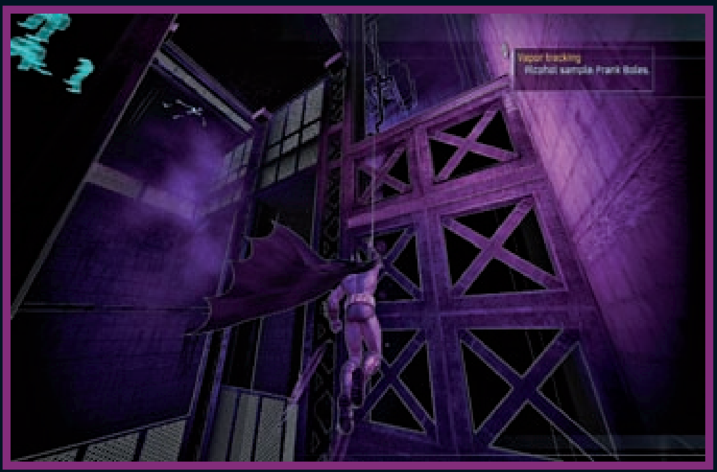
Si torej Netopirmož, ki se na otoku Arkham zaplete v Jokerjeve štrene. Šaljivec se pravičniku pusti ujeti in odpeljati v umobolnico + zapor samo zato, da tam v navezi z drugimi stripovskimi razbojniki (Killer Croc, Poison Ivy ... – glej okvir) in stotinami zapornikov stori veliko pizdarijo. Na dobrodelnežu je kakopak, da barabam prekriža načrte. Vendar tega ne bo storil s hojo naprej, mlatenjem in vožnjo batmobila. Ali Batgirl. Vozil sploh ni, tako kot ne niplastih sodelavcev v slogu Robina. Samo poblaznelo režeči se Joker in njegova vojska gnid, ki jo je treba ustaviti, pa Gordonova hči Barbara (Oracle) na radijski zvezi.

Res je, da brez štetja reber ne bo šlo. Batman, ki ga zvečine gledamo od zadaj in od strani, kot sta uveljavila Gears of War in Resident Evil 4 (se pa kamera v tesnejših prostorih in situacijah tudi oddalji), na dosti mestih naleti na tolpe kriminalcev. Daleč od tega, da bi junak tedaj zapregel podoben arzenal potez kot protagonist Ninja Gaidena. Levi miškin gumb sproži udarec z roko ali nogo, desni pomeni met bataranga ali prestrezanje sovražnika, ki je tik pred tem, da te poči na gobec, srednji kanalje za nekaj trenutkov omamlja, preslednica pa sproža gibčna skakanja naokoli. Uporabljaš lahko tudi desne gumbe na joypadu, če igraš z njim ali na PS3 oziroma xboxu 360.

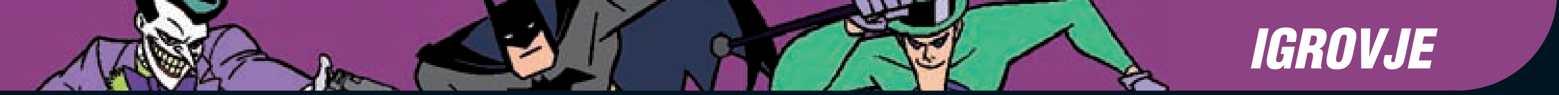
Sistem je enostaven in hitro dojemljiv, vendar ni trapast. Knofodrštvo je sicer izraženo, saj brez besnega žokanja miške ali ploščka ne gre. A finta je v tem, da je treba vedeti, kdaj sprožiti vihar iz pesti & podplatov. Če udarjaš tjavdan, te drugi nasprotniki zalotijo od zadaj, ko obračunavaš z enim od njih, ti z daljave vržejo v glavo zaboj ali te prerešetajo. Smrt nikdar ni prav oddaljena, saj Batman ni heroj z nadnaravnimi močmi. Še bolj mu zavdajo tipčki z noži, ki znajo blokirati vsak njegov naskok, če jih ne omami, in modeli s paralizatorskimi palicami, ki jih je treba preskočiti. Največ težav ima pak z velikani, ki so požrli preveč skriv-

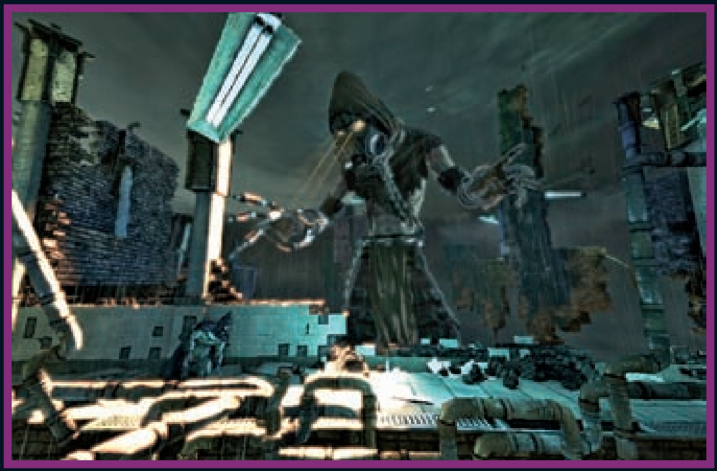


● Vnovično igranje na hard je zmerno vzburljivo. Ker ni ikon, kdaj te bodo usekali, je mlatenje težje, in rafali med skrivanjem so bolj smrtonosni.

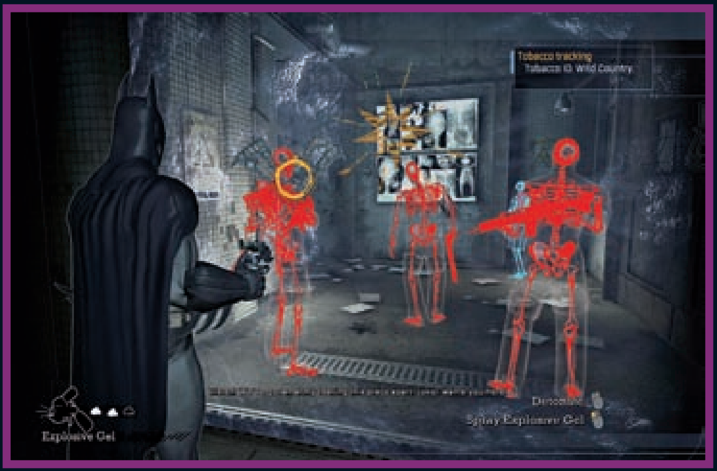


● Glede na to, kako uporaben je rentgenski pogled, skorajda več časa prebiješ v njem kot v normalnem. Točke za hakljanje vrvi igra označi sama v obeh.





● **Sanjske sekvence s titanskim Scarecrowom temeljijo na tem, da šibaš na desno, se skrivaš pred njegovim pogledom in ga na koncu obsvetiš z reflektorjem.**



● **Zidovi, ki jih razsuje eksploziv, svinježe nemudoma onesvestijo. Bolj kreativni se lahko z njim lepo poigravajo. Gre pa hitreje, če jih zmlatiš kot vole.**

nostnega virusa in jezno napadajo s tekom v ravni črti, mahanjem ter obmetavanjem. Ko navalijo, jim mora Batman vreči v glavo batarang, da se oslepljeni nekam zaletijo, nakar jih lahko tepe ali zajaha, da sklofutajo okoliške zapornike.

Borba je tekoča, zelo zabavna in niti ne plitka. Takisto ni prav lahka, če igraš na hard, kjer sovražniki bližinskega napada ne javijo z utripanjem ikone nad glavo. To najbolje uvidiš v ločenih spopadih, ki jih poganjaš neodvisno od štorije, v njih pa sovrage mlatiš za točke. Za dober rezultat, ki je posledica nabranih množilnikov in tega, da te nihče ne poškoduje, se je treba prešvicati. Pohvaliti gre spektakel, saj Batman udarja pravomoško, lomi kosti in zvija vratove, da je veselje. Ni pa fajt posebej globok in trpi za mankom raznolikosti sovražnikov. Arestanti s pestmi, palicami, noži in strojnicami, brezglavi norci, razjarjeni kiklopi, mutirane rastline – to je vse, kar srečaš v vseh osmih urah, kolikor traja razumno vohljaški skozihod na normal. Saj je fino, toda prijemi se začno dodobra ponavljati in primerjati tole z resnimi predstavnicami borilnega žanra ni umestno. Tudi šefi so slabotni – delajo veliko trušča, a jih je malo, so prežvečeni in metode za njihov poraz so enolončniške. Je pa res, da ni na spregled niti ene sekvence QTE.

Kje je?! Najdite ga!!

Vendar mlatenje ni ne osnova, ne edini namen igre. Je le eden od sestavnih delov, nič manj in bolj pomemben od ostalih, saj je Batman: Arkham Asylum hibrid v pravem pomenu besede, v katerem posamezne vrste igranja vodoravno prepletajo. Nasprotnike tako sicer dosti tepeš, a skoraj enako pogosto jih moraš odstraniti skrivalniško, nalik Splinter Cellu. Te sekvence se odvijejo v velikih sobanah, kamor uletijo oboroženci s puškami ter mašinkami. Z njimi ni heca – nekaj krogel in Batman je pokojnik celo na najnižji težavnosti. Zato običajno izbijanje čekanov ne pride v poštev. Treba je tiholaziti, kar pa ne pomeni le šunjanja po temnih kotičkih in tiščanja ob vogale. Netopir ima na razpolago kavelj, s katerim se zavihti na višje ograje ali na gotske kipce, ki so priročno nameščeni pod stropom. Od tam opazuje situacijo, pri čemer mu pomaga batvision – pogled, ki okolico obarva v modrovijolične odtenke in pokaže okostnjaške obrise sovražnikov tudi skozi stene. Ko je kak možak zadosti osamljen, zajadraš z višav in izbranca samodejno zbiješ po tleh, nakar ga lahko za stalno onesposobiš. A tedaj bodo njegovi pajdaši slišali, da je nekaj narobe, in stekli proti žrtvi, zato je na mestu umik.

Ni pa to edini način, kako se znebiti stražarjev. Šišmiš se lahko skrije pod rešetke, nakar skoči ven in kanaljo prihefta okrog ušeš... po tleh ali zidovih nabrizga eksplozivno peno, ki jo sproži v primernem trenutku ... hodeče zbija po tleh z batarangom ... nič hudega slutečega človečka prime od zadaj in ga uspava ... skoči direktno predenj in ga premlati ... ali stori tisto, kar si je Samo Ribič od nekdaj želel – z glavo navzdol obvisi s kipa, nakar prime nesrečnika pod sabo, ga onesposobi in ga pusti viseti kot salamo. Posebej zabavno je z visoke pozicije opazovati naraščajočo paniko med jetniki, ki so sprva samozavestni, nakar postajajo vse bolj živčni, kolikor več jih odstraniš.

Škoda, da znajo biti skrivalnice tako primitivne. Če te sovragi med zbijanjem nekoga po tleh opazijo in jim pobegneš pod strop, čez par momentov ne bodo več vedeli, kje naj te iščejo. In nemalo je situacij, ko vsi nepremično gledajo proti kakim vratom samo zato, da se jim lahko priplaziš izza hrbta in jih enega za drugim pošlješ v deželo sanj, ne da bi tovariši trznili. Čeprav se varnostniki ne gibljejo po naprej določenih poteh in se med razburjenjem obračajo na vse strani, so pretirano lutkasti in zahtevnejšemu minirajo vzdušje.

V sportbili torbici

Da prideš do obeh teh bojevalnih delov, storiš marsikaj nefajterskega. Batman namreč ne drvi naprej kot furija, ampak si za vsako lokacijo vzame čas. Dasiravno je napredovanje skoraj povsem linearno in te igra včasih že kar neprijetno vodi za roko, saj hoče, da jo konča celo največji igrarski analfabet, Netopir vseeno stalno opreza za mesti, kamor bo lahko zahakljal kavelj in se tja potegnil. Brska po več stavbah, razporejenih okrog širnega osrednjega vrta, in se v nekatere po večkrat vrača, le da so kasneje spremenjene. Na nekaj mestih CSIjevsko skenira dokaze, nakar sledi molekulam v zraku ali prstnim odtisom na okolju. Z razstrelivom sesuva napokane zidove, z meti batarangа pretika stikala, da ventilacija iz zraka izsesa strupen dim, in odstranjuje rešetke s prezračevalnih jaškov. Naokoli je razmetanih veliko skrivnosti: med navadne sodijo govorni intervjuji z zaporniki in listine, ki popisujejo zgodovino likov, med napredne pa kipci, ki jih je razporedil Riddler in odklepajo ločene borilne ter tiholazniške izzive. Ene kipce najdeš mimogrede, za druge si je treba razbiti glavo. Hja, Bats ni le borec, ampak tudi detektiv. Če ne kar predvsem.

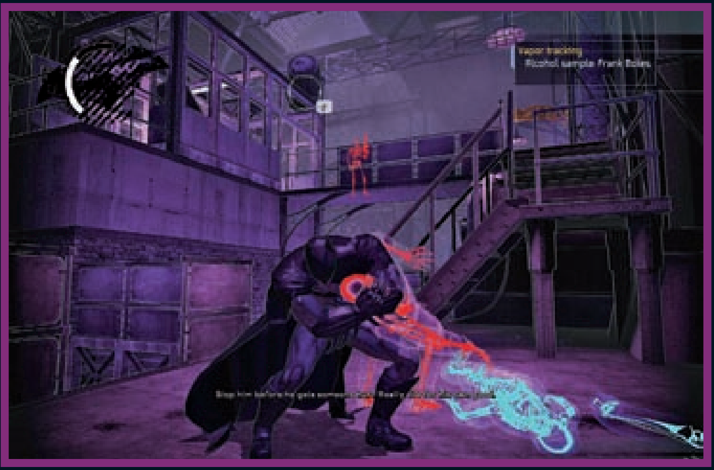
V skladu z napredovanjem junak dobiva vse širši arzenal pripravic. Batarangu in izbrizgovalu eksplozivne mase se pridružijo batkrempelj, s katerim podira oddaljene zidove in izdira rešetke, onegaj, s katerim heka energetska vrata, in vrv, po kateri se horizontalno prepelje čez prepade. Prav tako v zameno za izkušnje, ki jih dobiva za vsakršne uspehe, nadgrajuje sposobnosti. S tem dobi nove bojevalne tehnike, kot so met in daljše kombinacije, si nadgradi oklep in poveča domet hekerskega gizma. Večigralstva ni, a na sporedu je dosti zgodbovnih sekvenc – nekatere v obliki predpripravljenih animacij, druge kot prizori v grafičnem srčku Unreal Engine 3.0. Ta ki svojo nalogo opravi dobro, izvzemši voščenost nekaterih obrazov in gumijasti Batmanov plašč.

Ko se pripoved odvije, sicer rečeš, hm, a to je bilo to, razvajen od štorijalno dosti močnejših novih filmov o Temnem vitezu. Toda dokler traja, zaplet vleče in vmes daje misliti o tem, da so levičarske ideje o rehabilitaciji vseh, celo tako nepopravljivih zlobnežev, kot

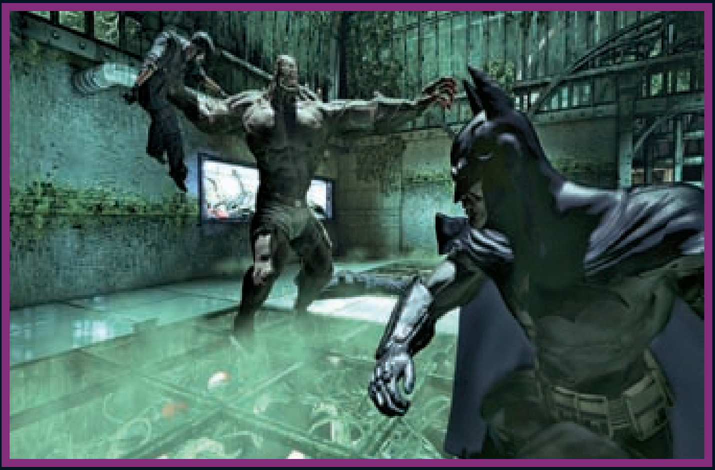
VERZIJE

Batman: Arkham Asylum izide za računalnike 18. tega meseca, za xbox 360 in playstation 3 pa je bil na voljo 28. avgusta. Najmanj posebnosti od vseh treh ima inačica za xbox, saj imata drugi dve vsaka svojega aduta. Na peceju je to podpora Nvidijini tehnologiji za fizikalne učinke Physx, ki deluje samo na njenih karticah. ATIjevci se lahko zanje obrišejo pod nosom, a se potolažijo z dejstvom, da gre le za očesne sladkorčke v slogu plapolajočih zastav, dima in frfotajočih listov papirja, ki v ničemer ne vplivajo na igranje. Z njim ali brez njih je PCjeva verzija igra identično konzolni in ima enako vsebino.

Večje pozornosti so vredni borilni izzivi v verziji za PS3, v katerih nastopiš kot Joker. Šaljivčevo kožo prevzameš v fajterskih challengih, ne v zgodbi. Enako kot Batmanove je treba te izzive odkleniti v štoriji. Poleg tega niso na plošču, ampak jih potegneš iz Sonyjeve spletne trgovine. To je brezplačno, vendar moraš imeti na PS3 britanski račun, saj te s slovenskim ne spustijo vanjo. Joker se bori malo drugače kot Batman, saj je manj zdržljiv, a hitrejši, in ima potezo, s katero omami širši krog napadalcev. To so pozitivci v slogu stražarjev in policistov. Kar v redu, je pa res, da med tepežem ne kaže kakih domišljijskih posebnosti, kot je napad z utekočinjenim Yohanovim vonjem, akhm, finte z električnim buzzerjem, skritim v dlani. Izvedenka za PS3 ima zaradi Jokerja sicer prednost (izvedbeno sta z ono za X360 praktično enaki), ne gre pa za kaj bistvenega.



Medtem ko žrtve daviš, jih zafrkava še Joker. Ta vseskozi trosi vice: "Česa se najbolj bojiš, Batman? Da ne boš rešil Gothama – ali mene v tangicah?"



Tile orjaki so po vrsti narejeni na isto vižo – navalijo, zamahujejo, mečejo in spet navalijo. So tudi šefovska šablona. Več raznolikosti ne bi škodilo.

so tile v Arkhamu, velik bulšit. Zlasti pa sekajo izvrstno animirani in še bolje oglasničeni liki. Med njimi prednjači Joker, ki je manj psihotičen in bolj šaljiv od interpretacije Heatha Ledgerja. Vrhunsko mu glas posodi Mark Hamill, Luke iz Vojne zvezd, dočim gorostasnega Batmana ozvoči Kevin Conroy, grčavec iz animirane serije. A navzlic tej zvezdniški udeležbi je igra veliko bolj striparska kot hollywoodska.

Jaz SEM Batman!

Kot rečeno, vsak od teh elementov sam zase ne bi bil himne vreden, toda skupaj dajo izkušnjo, kot se šika. Zlasti ker so se Rocksteady res potrudili, da so sestavine pazljivo scmarili v omakci iz čiste ljubezni do snovi. Kdor Batmana ne šmirgla, po Arkham Asylumu ne bo spremenil mnenja, saj lik ne napreduje, niti ne stori česa takega, kar bi štrlelo iz opisa običajnih del in nalog. Fanu sedemdesetletnega klasičnega izročila pa se bo hotelo od vsega lepega zmešati. Videz je ubijalsko dober, zlasti kar se tiče do zadnjih podrobnosti oblikovanih lokacij, iz katerih kar šprica gotsko, temačno batmanstvo. Sega celo do takih podrobnosti, kot je stripovski filter, ko greš na zaslon za nadgradnjo ali ko igro pavziraš. Glasba je nadvse primerna in subtilno odmerjena, da gradi atmosfero, dogodki pa perfektno tempirani. Akcija se izmenjuje z raziskovalnimi pasažami, kjer skeniraš okolico in razmišljaš, kako naprej ... tu so rahlo grozljivi sanjski prizori, kjer Scarecrow Batmana prisili v soočenje s preteklostjo in se udejanji kot ogromna nakaza, kar odlično razgiba dogajanje ... pa nenehno rivalstvo med Batmanom ter Jokerjem, ki je istočasno prefrigan in blazen.
Vse to vodi do pristnega občutka, da v tem špilu SI Batman. To se neljubitelju lika ne sliši impresivno in je res, da posamezni elementi niso ne napredni, ne inovativni. Vendar so brezšivno zliti v solidno, razgibano, netrapasto igro, ki je obenem odličen interaktivni film. Če upoštevamo, koliko zlorab je bil deležen ta pojem, sploh pa, koliko licenčnega gnoja so pogoltnili junaki iz stripov, je Rocksteadyjev dosežek epski.

TANANANANA BATMAAAAAAN! In njegov črni gospodar Sneti. (Ki v resnici dela za Jokerja.)

89 simpatično igranje ✓ dobro sestavljena hibridnost ✓ fantastično vzdušje ✓ filmska izvedba ✓ enostavnost vsake od plati ✖ neimpresivno šefovje ✖ držanje za roko ✖

Rocksteady / Eidos natlačenka 194

ZLOBNJAKI

Joker
Njegov videz je šaljiv in dobre vice poka model. Toda globoko v sebi je Joker narcisoiden morilski manijak, ki je povrhu izdatno inteligenten. Njegova preteklost ni potrjena, špekulira se, da so ga kot otroka zlorabili in da mu je spodletelo v vlogi družinskega človeka. Je odličen v pretepanju, rad uporablja nenavadne priprave in strupe ter nenehno kuje načrte, kako bo podjarmil Gotham in zatrl svojega največjega sovražnika, Batmana.

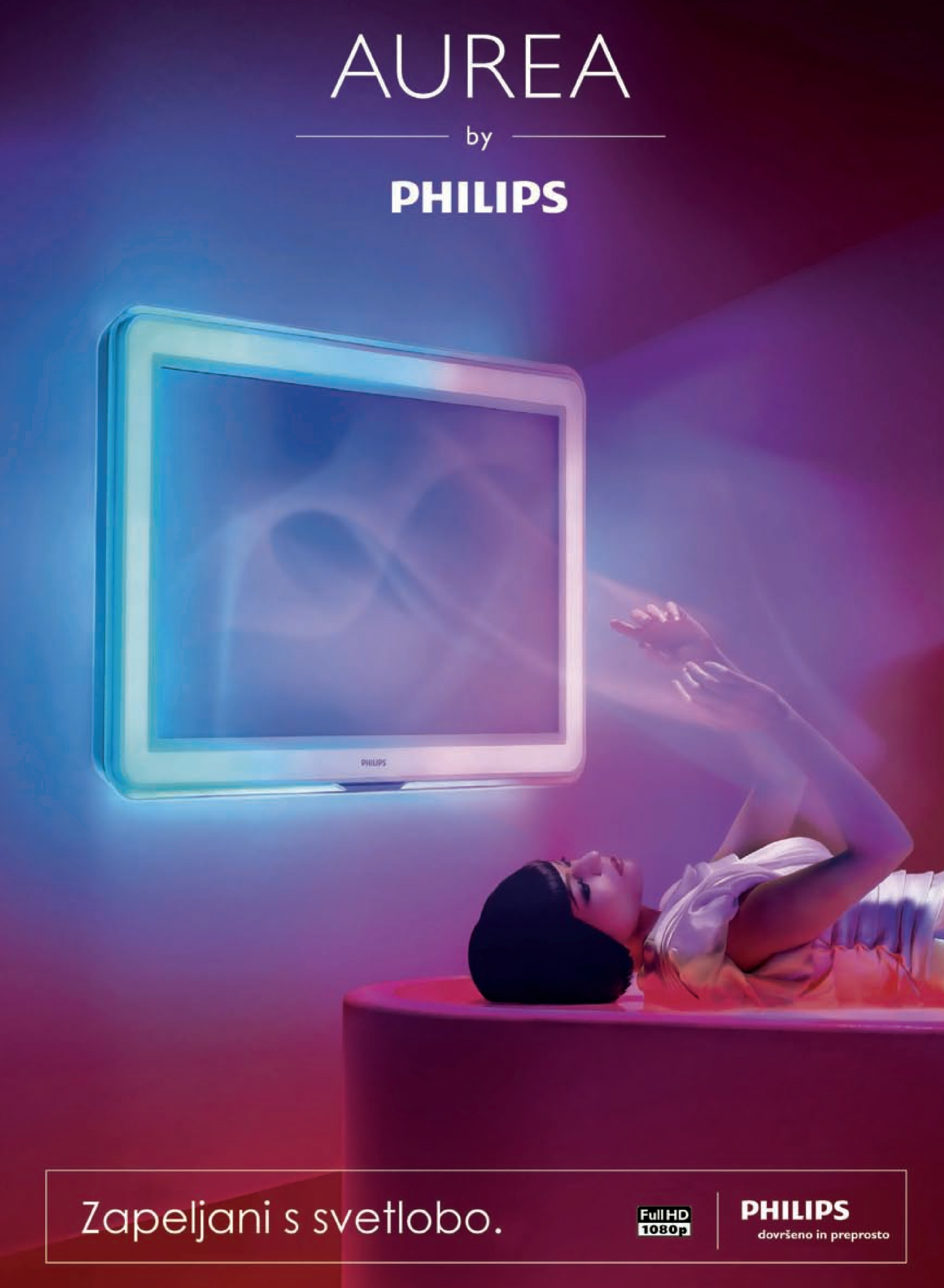
Harley Quinn
Psihiatrinja Harleen Quinzel je najprej zdravila Jokerja, nakar se je zatreskala vanj in postala z njim obsedena. Kar je Jokerju seveda všeč, saj jih ji lahko da pet okrog ušes in bo še vedno visela na njem kot selotejpek. Pomagala mu je pobegniti, se napravila v zmešane cote in si nadela umetniško ime Harley Quinn – Harlekin. Je dobra gimnastičarka in čisto nič ne ceni človeškega življenja, čeprav je le še ena od Jokerjevih žrtev.

Scarecrow
Jonathana Crana so kot otroka zatirali, zato je prisegel, da bo premagal svoje strahove s študijem psihologije in biokemije. Ko so ga brcnili s faksa, ker je eksperimentiral na ljudeh, se je skril za grozljivo vrečasto masko in iznašel plin, ki na dan prikliče najgloblje strahove. Pihanje dotičnega v ljudi mu je glavna zabava, sploh če to pomeni, da ga lahko preizkusi na Vitezu teme.

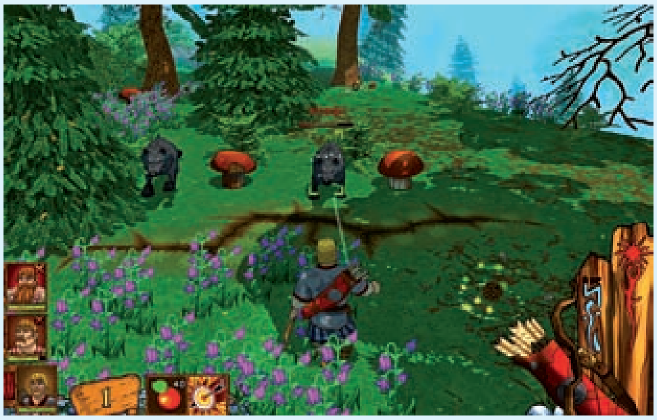
Killer Croc
Njegovo pravo ime je Waylon Jones. Rodil se je z redko mutacijo, ki človeka spreminja v spačka. Njegova koža je trda in luskinasta, orjaška postava rokoborsko mišičasta, zobje šilasti. Poleg tega so ga mlatili pijanski starši, družba pa se ga je bala in ga sovražila. Nič čudnega, da je začel ljudomrzni Waylon nase gledati kot na divjo zver, konkretno krokodila, in je nekaj časa nastopal v cirkusu kot človek-plazilec.

Bane
Bane je odrastel v grozljivih razmerah zapora Santa Prisca, kjer je moral odslužiti kazen za svojega mrtvega očeta. Njegov edini prijatelj je bil plišast medvedek. Ko so ga uporabili v eksperimentu z neznanim steroidom, je bil deležen ogromne fizične moči. Problem? Snov si mora vnesti slehernih 12 ur skozi šop cevi, speljanih v možgane.

Poison Ivy
Botanistko Pamelo Isley je spodletel znanstveni eksperiment spremenil v združek človeka in rastline. Zdaj skozi njene žile teče klorofil, njen dotik je strupen, s svojo prisotnostjo spodbuja bohotenje rastlin, z oddajanjem feromonov pa zapeljuje ljudi. Ker Batmanu ob njej ne štangira, je jezna in se loteva ekoterorističnih podvigov, čeprav jo Šišmiš vedno znova obreže. Njen namen je očistiti svet človeške vrste in ga narediti varnega za ljube rožice.


AUREA
by
PHILIPS
PHILIPS
Zapeljani s svetlobo.
Full HD 1080p
PHILIPS
dovršeno in preprosto

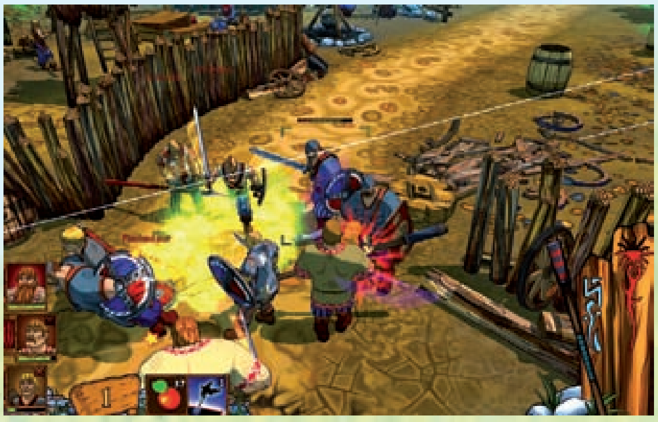
Fairy Tales: Three Heroes



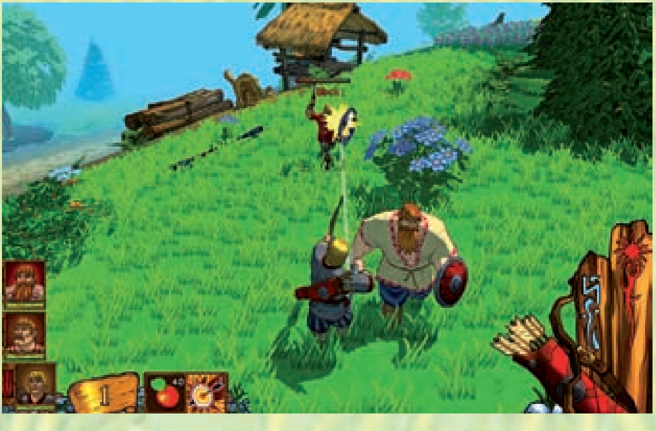
Lokalna favna je zelo revna. Standardni medvedje, volkovi in divje svinje. Kje za vraga so pobesneli rosomahi in stekle veverice?

Ta akcijsko-pustolovska frpjka ima zanimivo zgodovino. V ruščino je izšla že lani novembra lani in na moskovski konvenciji igrorazvijalcev so ji podelili nagrado za najboljši špil leta brez založnika. No, zdaj smo dobili še različico, prevedeno v angleščino, ki je na voljo le na spletu v digitalni obliki za polovično ceno. S kreditno kartico v rokah poglejte na Gamersgate.com.

Fairy Tales: Three Heroes je na prvi pogled le še ena neambiciozna igra izpod Urala. Vendar se izkaže, da nudi dokaj sveže igranje fantazijskih vlog, v katerem se lepo prepletajo razvoj likov, tepež in reševanje nalog, ki presegajo golo kurirjenje ter prelivanje krvi. Dogajanje je postavljeno v domišljijsko srednjeveško Rusijo. Tam prevzamemo nadzor nad tremi korpulentnimi mužiki s širokimi srci, jeklenimi jajci in neutrudnimi gobci. Aleša je pameten za vse tri, a je najšibkejši, zato je specializiran za boj na daleč, se pravi z lokom in puščico. Dobrinja je tup kot marela, zato pa nadvse gibčen in lahko svoj dvoročni kol uporablja kot palico za skok v višino. Zlovoljni gorostasi Ilja pa počasi, toda zanesljivo raztura z raznovrstnimi sekali in ščitom. Vodimo samo enega, druga dva pa nam sledita, nakar je moč lik zamenjati. Le včasih se druščina loči, da lahko končamo kako nalogo, ki to zahteva. Inventar je omejen na osnovne dobrine za zdravljenje, večanje hitrosti, vzdržnosti in podobno. Orožje je moč pobrati s tal in ga zamenjati za aktualnega, vendar moramo tedaj na licu mesta odvreči starega. Denarja in trgovanja ni, čaranja tudi ne, tako kot manjka kartonček s podrobnimi statističnimi lastnostmi junakov. Čeprav so liki trije, manjka večigralstvo. Skratka, gre za lahkotno, poenostavljeno sekljaško igranje domišljijskih vlog, ukrojeno po docela znanih vzorcih.



Razbojniki med jurišanjem hecno kolnejo v kleni, nam še kar razumljivi praslovanščini tipa “Jeboc te štuko vu rit.”



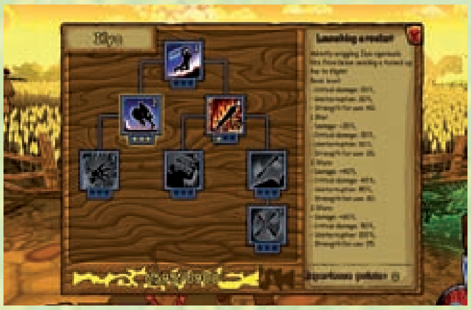
Demo s prvimi tremi stopnjami najdete na prejšnji natlačenki. Obljubljajo tudi različico za xbox 360, toda datum izida še ni znan.

Popreproščeno klasična je tudi zgodba. Nemočno slovansko rajo ogrožajo tujci, pošasti, domači lopovi in divje zveri, junaki pa so tu, da stvari uredijo. Odveč ali pretežko jim ni nobeno delo, najsi gre za uničevanje rokomavhovskih taborišč ali za naganjanje pobeglih svinj v ogrado. Vse je herojsko opravilo in prinaša izkušenjske točke, ki jih v diablovskem razvojnem drevesu porabimo za bonusne sposobnosti: sledilno puščico, šokanten udarec, juriš z naskokom ...

Stopnje so raznolike, vsaka ima slab ducat podnalog. V nekaterih tekmujemo s časom, drugod pretežno čistimo ozemlje, pri tretjih je poudarek na iskanju čarobnih predmetov in zasliševanju lokalcev. Na koncu vsake uzremo statistiko opravljenega, pobranega in pobitega. Dnevnik in potovalni zemljevid sta priročno združena, težava je le, da je za vsak vpogled treba ustaviti igro. Ker kompasa ni in je dezorientacija pogosta, se to dogaja (pre)pogosto.

Boji potekajo po sistemu izberi sovražnika in klikotaje mlati po njem. S tabulatorko ga vzamemo na muho, nakar lahko krožimo okrog njega in ga napadamo, dokler ne crkne. Naprednejše poteze, kot sta blok in izstrelitev treh puščic, so na voljo le potom bonusnih sposobnosti. Mlatenje je fino in lepo teče, žal pa so hrusti velikokrat v napoto sami sebi. Če se pretep dogaja na omejenem prostoru, se preveč zatikajo drug v drugega. Tudi raznolikosti nasprotnikov je premalo, čeprav jim pomanjkanja osnovne inteligence (poškodovani pobegnejo, strelci držijo razdaljo ...) ne gre očitati, medtem ko težavnost sčasoma narašča le na račun ponorele številčnosti, ki zna spomniti na Serious Sama. Šefov recimo ni. Umiranja je zato veliko, igra pa se v trenutku konča tudi ob vsaki spodleteli ključni nalogi, zato je pogosto shranjevanje pozicij na mestu.

Ocena bi bila na tem mestu recimo sedemdeset, jo pa malo zvišata izviren, srčkano risankast videz, ki je nekje na pol poti med animeji in češkimi risankami, ter super glasbena podlaga (rock balalajka), ki poskrbita za samosvoje vzdušje. Tudi humornega pogovarjanja je veliko, iskrivih dialogov in pikrih komentarjev ne manjka. Glasovi s simpatičnimi ruskimi naglasi so fantastični, navkljub občasno nerodnim prevodom, kjer se govorjeni in podnaslovljeni del ne ujemata.



Dobrinja ljubi boje mano-a-mano, dočim Ilja najbolj uživa sredi gužve. Posledično so njegove bonusne sposobnosti pretežno namenjene ustrahovanju in onesposabljanju množic.

Fairy Tales: Three Heroes je lep dokaz, da lahko neznani amaterji naredijo igro, ki zmore konkurirati dosti bolj pompozno najavljenim špilom z desetkrat višjimi budžeti. Čeprav kakih posebnih ambicij nima, se igra lepo in nudi več deset ur lahkotne frpjske zabave. Morda bi se lahko od teh Rusov kake malenkosti naučil celo Blizzard?

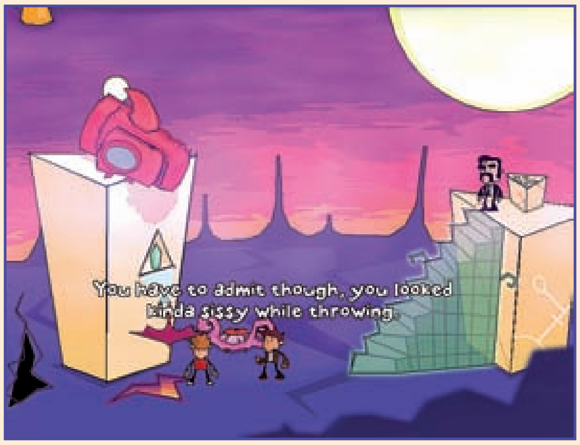
Nekoč so za devetimi gorami živeli trije heroji. Nobenemu ni bilo ime Yohan.

73 poštene naloge ✓ videz ✓ humornost ✓ brez ambicij ✖ enolični nasprotniki ✖ boj zna biti neroden ✖

Cats Who Play natlačenka 193

Time Gentlemen, Please!

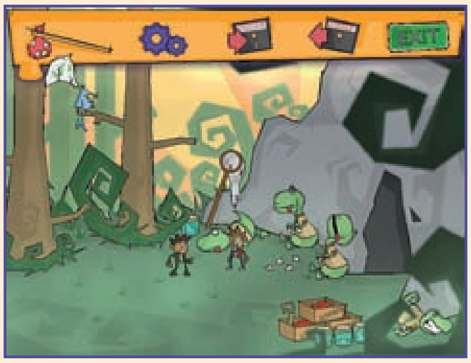
Zombie Cow Studios je angleška garažna grupica, ki je v zadnjem letu udarila z odlično komedijantsko pustolovščino Ben There, Dan That! (J188, brez ocene, id opisa na stranki 5614). Time Gentlemen, Please! je neposredno nadaljevanje uspešne brucke in jo za tri funte, kar je nekaj čez tri evre, dobite na *Zombie-cow.com*. Na voljo je tudi na Steamu, kjer jo za štiri evre tržijo v kompletu s sicer še vedno brezplačnim BTDT, ki je tudi na tomesečni natlačenki. Igranje slednjega je za ogrevanje priporočljivo, saj se dvojkina štorija psihotropnosti niti malo ne izneveri. Sostanovalca Ben in Dan se zaradi kataklizmične prihodnosti spravita potovat v času, da bi preprečila nekaj usodnih dogodkov. Eden takih je recimo izum obešalnika, pomemben pa je takisto čas okrog druge svetovne vojne, kar vegasta prijatelja popelje nevarno blizu Hitlerja in njegove črede dresiranih dinozavrov. No, več o zgodbi raje odkrijte sami, saj je tako žlahtno usekana, da bi jo bil greh kvariti.


You have to admit though, you looked kinda sissy while throwing.

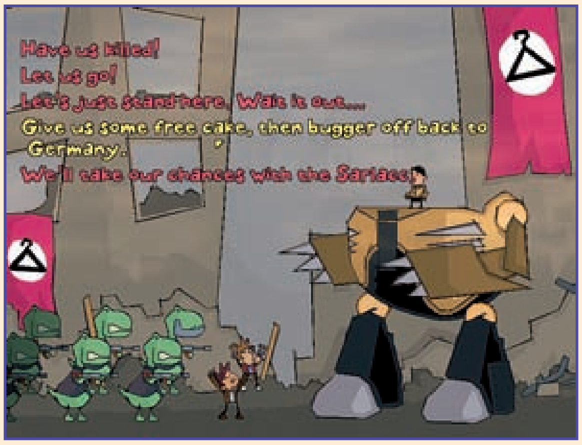
● V vesolju izkoristiš britanskega raziskovalca. Del otoške kulture je tudi naslov igre, saj s frazo krčmarji podijo goste spat.

Med prizorišči vodijo raztrganine v času in prostoru. Ben in Dan tako zagazita v prazgodovinsko blato, naskočita spolno prebujeno prihodnost, prisostvujeta transformaciji Big Bena v stolp groze in se na več načinov znajdeta v tekstovni pustolovščini. Špil je ob tem osvobojen cenzurnih spon, zato si da duška z izbrano nesramnostjo in nebrzdanimi šalami. Za(je)bavanje večkrat preseže mejo krutosti, toda nelagodje ni časa, ker se preveč krohočeš. Humor po southparkovsko strga iz najgloblje kanalizacije in telesnih odprtin, vključujoč goro crknjenih mačk, zamašen sekret s krvavo drisko in nešteto porednih enovrstičnic.

Uganke so briljantne in česa tako bistroumnega, kar bi enako spretno lovilo ravnotežje med popolno nesmiselnostjo in dodelanostjo brez logičnih lukenj, že lep čas nismo videli. Zares se pozna, da sta špil načrtovala uma predanih in izkušenih igralcev, ki natanko vesta, kakšne misli se porajajo konzumatorju avantur. Tako je servirana duhovita razlaga praktično za vsako kombinacijo predmetov, recimo svežnja uporabljenih kondomov in rolke. In čeprav so naloge zbezljane kot pijani telički, se iz čveka in okolice ves čas usiplje ogromno kvalitetnih namigov. Če si pozoren, jih tvoji možgani vpijajo kot goba. Tako se v večini primerov elegantno zavihtiš skozi najbolj nore hece, ne da bi se ob zatikih zares jezil. Drži, prgišče manj posrečenih zagat obstaja, recimo način spotikanja stražarja, neumnost z nafto in še kaj. Škoda, da ni predvidenih več rešitev, saj bi jih nabor predmetov omogočal. Prav tako je malo sodelovalnih ugank, kjer vodilnemu Benu priskoči na pomoč maxovski kolega Dan.



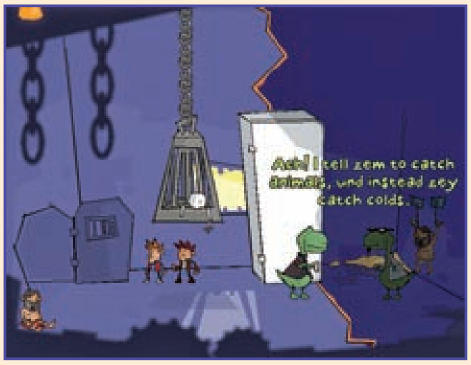
● Meni se pokaže, če miš zapelješ k zgornjemu robu. V prihodnje se obeta posodobitev sistema, ko se bosta Ben in Dan vrnila v epizodni seriji.


Have us killed!
Let us go!
Let's just stand here. Wait it out...
Give us some free cake, then bugger off back to Germany.
We'll take our chances with the Sarlacc!

● Nacistični liki tolčejo germanizirano angleščino, ki je še posebej smešna pri Hitlerjevih zaporniških monologih.

Je pa zato zvezdniški element časovna komora, ki zna stvari starati ali pomlajevati. Ko vanjo vtakneš kost, jo moreš spremeniti v mesnat del telesa, in polomljeno žago transformirati v novo, ostro. K čudodelni omari se vračaš spet in spet, tudi večkrat z istimi predmeti. V navezi z ostalimi časovnimi igrarijami to precej spomni na Day of the Tentacle. Tudi sicer je avantura polna drobnih poklonov in štosov na račun Monkey Islanda, Indyja, knjig Dana Browna, Vojne zvezd in še česa. A čeprav črpa iz mnogih virov, tako samoniklo bogate, z lastnim stilom naphane čudovitosti ne pomnim.

In kakor smo se od garažnih igrick s pikslasto podobo naučili pričakovati kratko izkušnjo, to tu ne drži. TGP se namreč udobno zlekne čez devet ur. Ob tem se nekoliko razvleče le na koncu, vse ostalo pa je čist, nepotvorjen užitek. Občasno neudobje izvira iz staromodnega vmesnika, saj je igra narejena v Adventure Game Studiu. Če jo poganjaš v oknu, morajo biti mišji gibi med kazanjem in klikanjem drobni, sploh med pregledovanjem inventarja. Desni miškin gumb preklaplja med gledanjem, govorjenjem, rabo, Danom in izbranim predmetom. Bolj praktične so bližnjice s tipkovnice, sploh pri odpiranju teleportirnega zemljevida. Grafika je sicer uokvirjena v ločljivosti 800 x 600, a je glede na BTDT vidno napredovala, saj ima zanimive dodatne učinke v slogu meglene svetlobe. Polepšali so tudi obliko teksta, kar je zaradi količine dobrodošlo. Kakor zabavne čvekarije že so, se dolgih sosledij oblačkov nekoliko naveličaš. Kljub manku govora pa zvočna plat ni dolgočasna, saj jo polni prijetna glasba, ojačana s spodobnimi učinki.


Ach! I tell zem to catch animals, und instead zey catch colds.

● Poka kaže, kje sedanjost preide v preteklost. Dejanja v enem času vplivajo na potek v drugem, zato je treba misliti večdimenzionalno in temeljito drezati like. A pri pogovornem toku in pojavljanju novih tem bi bilo lahko več elegance.

Da sta za vse to zaslužna le dva človeka z nekaj pomočniki, je res težko verjeti. Time Gentlemen, Please! je vsekakor igra, ki bi jo brez sramu lahko prodajali po polni ceni. Take razgibanosti pri ugankah, nabrite duhovitosti in pisanosti nismo videli že leta. Ne gre je zamuditi, saj pokaže, kakšne avanture si ljubitelji želimo. S tem še toliko bolj izstopa iz mlake sivega povprečja, v kateri se kuhlja večina ostalih predstavnic zvrsti.

***Navi** si z eno roko briše solze smeha, z drugo pa natika repni konec miši na plešočo hula deklico.*

89

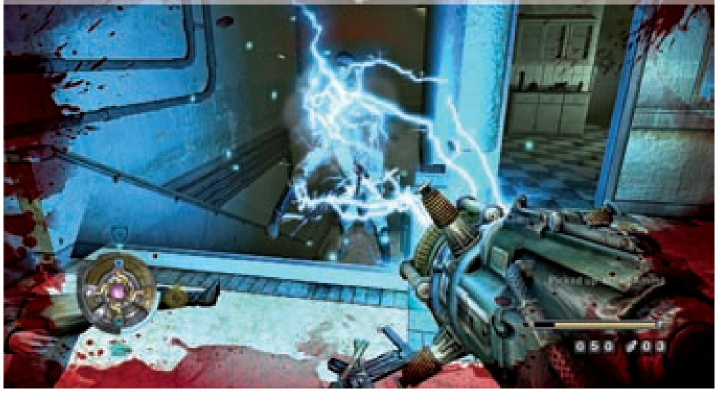
najboljša avantura zadnjih let ✓ skoraj zastonj ✓ polna dolžina ✓ razuzdano smešna ✓ brez cepljenja poti in ugank z več rešitvami ✖ preveč teksta ✖ nepopolno izkoriščen pribočnik ✖

Zombie Cow Studios natlačenka 194

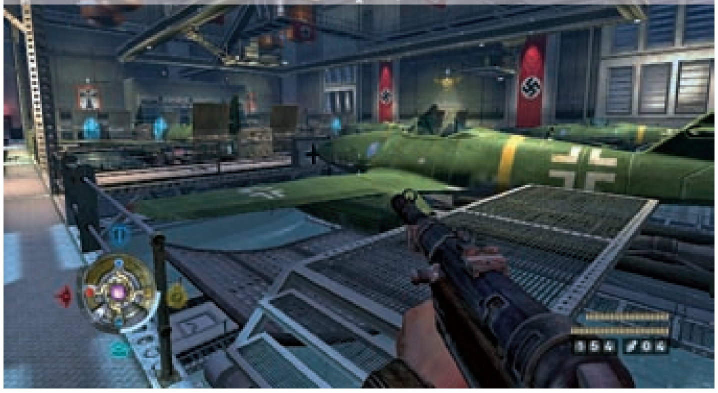
Wolfenstein

Dokler si mlad, se ti zdi, da je sedanjik blazno drugačen od nekočnjika. Sedaj imamo internet in aj-fon, njega dni so si lastili zgolj cajtenge in aj-var. Toda ko si na hrbet naložiš nekaj križev, ugotoviš, da se preteklost nadvse ponavlja. Tako ti da renderirani uvod v Wolfenstein vedeti, da si se znašel v jako podobnem zosu kot leta 1992, ko je Idjeva skorajda istoimenska 3D streljačina to zvrst katapultirala v višave popularnosti. Sredi druge svetovne vojne je na pohodu nacistično Zlo, ki mu bo z neustrašnostmi in tonami vročega svinca prekrižal račune herojski, jeklenočeljustni, ostrogledi, mišičasti, pravomoški ameriški soldat poljskega rodu William 'BJ' Blazkowicz. (Bagatelca: tip je dedek Commanderja Keena. Res.) Tako je bilo tedaj, tako se je zgodilo v Return to Castle Wolfenstein (2001) in tako je zdaj. Seveda so vključeni okultno-fantazijski elementi, saj si skušajo klobasožerci prevlado nad svetom zagotoviti z izkoriščanjem sil iz onostranstva. Vsa štorija je taka, kot bi ušla iz cenenega staromodnega stripa, kakršni so sanjaško domišljijo burili sredi prejšnjega stoletja. Če bi imeli tedaj računalnike in konzole, bi tovrsten šmorn igrali, tako so ga pač brali. Vsebina je enaka – neobvezna, lahkotna eskapistična zabava za popoldneve, ko se nimaš kam dati in potrebuješ špric strelskega adrenalina v žilo.

● Tesla gun je primerek iz futuristično-fantazijsko-okultne orožarne. Nekaterim bo bolj pasal ta slog, drugim manj odbiti Call of Dutyjev.



● Orjaški cepelin skriva dvorane, ki zahtevajo nekaj ploščadnih spretnosti. Ni težko, tako kot ne vsa igra, ki zna (naj)bolj sesti ne prav izkušenim.

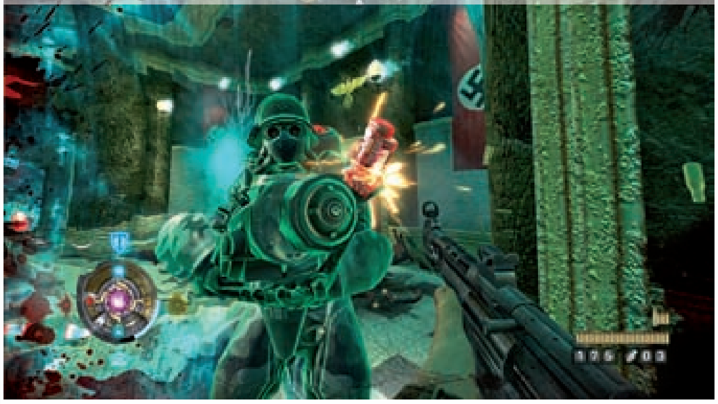


Zi žermans šisen

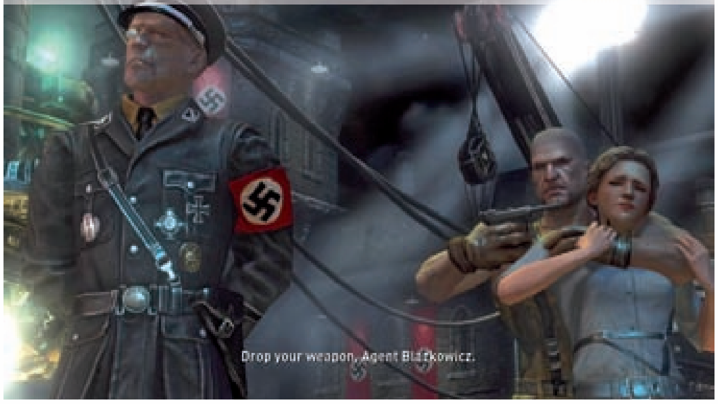
Tega tretji Wolfie dostavi v izobilju, za kar se ima v največji meri zahvaliti svoji fantazijskosti. To ni Call of Duty in Medal of Honor, ki se gresta kvazi realizem, ampak prostodušna arkadna nažigačina, v kateri se navadna berlinska soldateska meša z zobatimi mutanti, nevidnimi vojaki z wolverinsko spremenjenimi kostmi, kužno nabreklimi trimetrskimi gorjani, teleportirajočimi se coprniki in pošastnimi zobatci iz drugih dimenzij. V kateri imaš v roki tako MP-42, bazuko in bruhalnik ognja kot izmišljeno teslino puško, ki nasprotnike cvre s štromom, ter izvedenko BFGja iz Dooma. V kateri se po eni strani zanašaš na svoje sposobnosti, po drugi pa na čudežni kristal. Ta ima štiri moči, ki jih odkleneš dokaj hitro in jih nato po mili volji uporabljaš skozi ves špil. Prva je odstrtje 'zavese', ki loči naš svet od alternativnega, kar obarva sovražnike oziroma zanimive točke in včasih na označenih mestih pokaže luknjo v zidu, da lahko greš naprej ... druga je ščit, ki odbija krogle in okoljske neprilike (elektrika, ogenj) ... tretja ojačanje izstrelkov, s čimer prebijaš sovražne ščite in celo prerešetaš kak oklepnik ... in četrta upočasnitev časa. Moči lahko izkoriščaš posamič ali kombinirano, recimo vklop bremzanja ure in protekcije. Seveda pa s tem hitreje porabljaš omejeno okultno energijo, ki se samodejno obnavlja zelo počasi. Na brzaka si jo povrneš iz naokoli razmetanih posod in nahajališč, ki jih prepoznaš po migetajočem zraku.

Skratka, orožja + nadnaravni kristal = veliko mrtvih Švabov -> žur. Špil te pošlje v izmišljeno nemško mestece Isenstadt, kjer delujejo domači in ruski uporniki. To pomeni spodobno zalogo misij za obe strani, v katerih na linearen način (okej, včasih je pot naprej rahlo razvejana, a res le rahlo) tekaš naprej in besno luknjaš nepridiprave. Poudarek na besno. Če si se v izvirniku in Return to Castle Wolfenstein pretežno bojeval le z enim do štirimi nasprotniki iznenada, jih tu pogosto fašeš na grbo deset. S tem ne pravim, da je novi Volkec tak kot Serious Sam. Ni malo situacij, kjer se je pametno skriti v kot in sovražnike moriti z daljinskimi streli, kar ni težava niti s strojnicami, saj je moč slednje komot uporabljati kot snajperice. Drugače imaš velike težave, saj te prerešetajo, požrejo, presekajo ali ukinejo s kroglami ghostbusterske energije, preden se ti utegne življenjska moč samodejno obnoviti. Paketov prve pomoči namreč ni. A vse se dogaja hitro in samo čepeti v zaklonu ni pametno, saj ni ne cover sistema po zgledu Gears of War, ne kukanja levo in desno. In ko tako situacijo razrešiš, te čaka dvakrat toliko norenja po hodnikih, sobanah ter odprtih

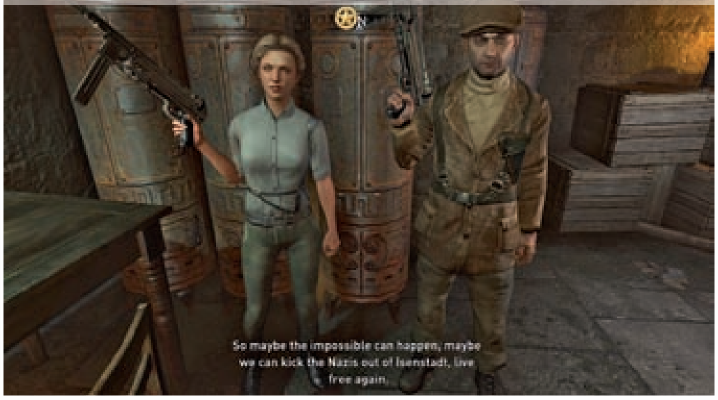
Frontalni napad na tele soldate se ne konča dobro. Treba je zaokrožiti okrog njih in jim krepati označene šibke točke. To je laže z rabo upočasnitve.



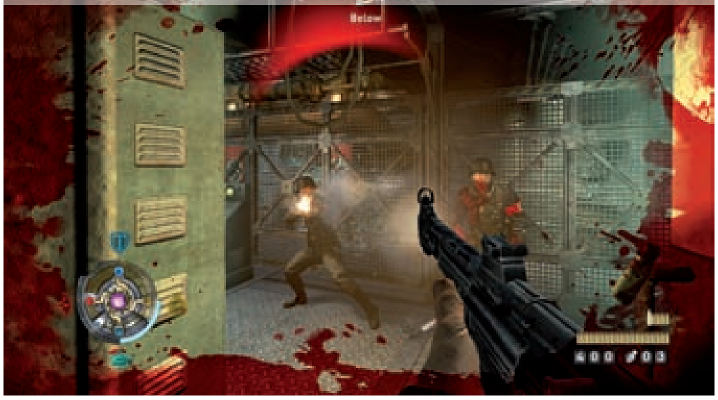
Oberführerja Hansa Lando, khm, Wilhelma Strasseja – Deathsheada smo spoznali že v RtCW. Tudi tu meša štrene s svojo žejo po onostranskem.



Člani upora v Isenstadtu so čvekavi, seveda pa ne gre za globoke like, ob katerih bi ti krvavelo srce. To bi bilo v nasprotju z lahkotno pogrošnostjo.


So maybe the impossible can happen, maybe we can kick the Nazis out of Isenstadt, live free again.

Švabi dajejo vtis življenjskosti z vmesnim kričanjem, da nabijaš orožje, in drugimi medklici. Nato dajejo le še vtis mrtvosti.



prostorih, občasno pretikajoč stikala za odpiranje vrat, v glavnem pa pobijajoč (ne)umne Nemce in njihove mutantske pomagače.

Švabi krepnejo hitro, kot se za arkadno streljanko spodobi, in umetna pamet je ravno pravšnja. Niso tako neumni, da bi jih čisto vse pokosil iz prve, saj se znajo malo skrivati in premeščati, a niti tako pametni, da bi se z njimi šel kake posebne skrivalnice, ki bi pokvarile tempo. Bodisi uletiš, počistiš, odšibaš dalje, tako kot v prvem Wolfensteinu, bodisi za nekaj časa občepiš v zaklonu, ko je zdravo naprvo odstraniti ključne sovražnike (zlasti okultne znanstvenike, ki sebe in prijateljčke zakrivajo z zoprnimi ščiti). To dvoje izmenjuj in imaš približno sliko, kako se igra novi Wolfie. Je pa nekaj godlje odvisne od tega, katera orožja imaš na zalogi, kako rad nucaš čarodejni kristal in kako si krepela nadgradil. To storiš v Isenstadtu v zameno za prejeti in najdeni cekin, nadgraditev pa ume posamezne palice smerti dodobra spremeniti. MP-43 recimo dobi manjši odsun, več krogel in absolutno morilski ostrostrelski daljnogled. Če si šel v nadgradnjo energijskih orožij, se boš moral pizdežem nemara bolj približati. To je obenem vsaj delna garancija, da bo igranje v drugo zanimivo, če boš nadgrajeval druga orožja in se odločil za ultimativno zahtevnost.

Špas haben

Vsekakor je poudarek na stalni napetosti, h kateri največ pripomore pisan nabor sovražnikov. Pretirano raznolikih pristopov (rabe natanko določenih orožij, zapletenih vzorcev gibanja in streljanja) sicer ne zahtevajo, saj domala vsi klecnejo pod zadostno količino dobrega starega ratatataja iz poljubne cevi. Tudi zato se dogajanja drži nezgrešljiv pridih klasike. So pa krvoločni in si lastijo kup napadalnih vzorcev, ki znajo presenetiti – recimo bordelske nacistične kuzle, ki obvladajo oživljanje dveh vrst okostnjaško-energijskih trupel, letečneži z raketnimi nahrbtniki, ki te zbombardirajo, da je joj, in oklepljeni soldati, ki jim je treba najprej uničiti tri občutljiva mesta na ramenih in hrbtu. Temu se pridruži niz tulečih šefov, ki hočejo predvsem to, da jim s spretnim manevriranjem v prostoru in izkoriščanjem navadno očitne šibke točke narediš vsaj osem tisoč novih ritnih lukenj. Res pa je, da ni Hitlerja, niti robohitlerja, čeprav nekaj podobnega ipak ugledaš.

Pri šefih posebej ne zašvicaš, tako kot je igra na splošno nekam lahka, zato izkušenim nažigačem svetujem, da takoj izberejo najvišjo težavnost. Tudi za roko te stalno vodi in ti celo po osmih urah od nekako desetih, kolikor traja ob razumni meri vohljanja po okolici, ob polomljenem generatorju prijazno svetuje, da se mimo njega prebij z rabo ščita. Kot da tega nisi na enak način storil že petkrat. In še kaka pomanjkljivost bi se našla. Predvsem veliko konkretnega kopiranja prijemov in situacij iz drugih špilov (obvezna srhljivkasta stopnja je čisto FEARovska, fantazijski ščiti so direktno iz Hala, medtem ko je Call of Duty očiten stalen navdih) ter na splošno manko izvirnosti, saj se bo izkušencu velikokrat zazdelo, da je nekaj jako podobnega že igral. O

NALINIJSKI VOLCJE

Multiplayersko komponento novega Wolfensteina so razvili drugi avtorji kot puščavniško, torej Endrant Studios. To pa ni edini element, ki ga je grupa povzela po Return to Castle Wolfenstein. Njeni člani imajo sicer po lastnih zagotovilih nemalo izkušenj, a naj me koklja brcne, če sem to iz njihovega umotvora zaznal. Ločena komponenta igre deluje skozi Activisionove strežnike in omogoča hkratno spletno ali LAN-pobijancijo do dvanajstih osebkov. Za prijavo v internetni sistem potrebuješ kodo. Sodelovalnega opravljanja kampanje (co-op) ali posameznih misij ni. Kart je osem, modusi pa trije: klasični moštveni deathmatch, stopwatch in objective. Oba slednja sta usmerjena v izpolnjevanje ciljev na zavezniški ali nemški strani, razlika pa je v tem, da v stopwatchu šteje hitrost. Stopiš lahko v kožo treh poklicev – vojaka, zdravnika in inženirja, z uspešnim udejstvovanjem pa odklepaš nadgradnje. Škoda, da ni posamičnega deathmatcha, lova na zastavo in zavzemanja nadzornih točk iz RTCW.

Kosti so torej zvečine na mestu – problem je v tem, da je meso na njih bolj dahavsko. Trzajno hitro večigralstvo, kjer pod streli sovražnikov umreš v delčku sekunde, namreč preveč oponaša ono iz Return to Castle Wolfenstein, ki je kljub vsemu staro osem let. Občutek je zelo podoben in nekul je, da si avtorji niso mogli izmisliti nečesa, kar nista vmes presegla Enemy Territory in Call of Duty. Če že ne po vsebini, ki je itak okrnjena (RTCW je imel več poklicev, orožij in sposobnosti), vsaj po obliki. Poleg tega ne vem, zakaj bi si z dohtarjem omišljal snajperico, ko te čez pol karte poči vsak klepec z ostrostrelko, medtem ko sama prizorišča niso baš presežek. Seveda ne gre brez sesuvanj strežnikov in raznih hroščev, ki dajejo vedeti, da lošč ni na nivoju.

Ne rečem, da se multija v Vulfiju ne da igrati. Če se dobi pravih par ljudi in če se server ne usuje, je kar v redu. Toda naokoli se valja dosti boljših primerkov ganjanja partizanov in Nemcev, da o modernejših časih ne govorim. Zaradi tega večigralstva Podalpje gotovo ne bo množično migriralo s Call of Duty.

glej, sedel bom za mitraljez in klatil uletavajoče Nemce! O glej, postaviti moram dinamit na radijski stolp! O glej, Wolfenstein! Potem so tu včasih mukotrpno iskanje prehoda naprej, kar daleč bolj ustavlja tempo kot opcijsko šnofanje za zakladi; manko poklonov filmom ali igram s to tematiko, s čimer je bil RTCW subtilno prežet; nezmožnost vožnje vozil; za naprstnik preveč iznenadnih smrti; kak hrošč, ki povzroči sesutje ali čudno obnašanje nasprotnikov (zaplate v času pisanja ni bilo, izdali so le popravek za multiplayer); in sprotno neshranjevanje zbranih skrivnosti. Med slednje sodijo zlato ter kosi informacij in obojih je cel kup. A če te med nadaljevalnima točkama (slednje so postavljene s posluhom, snemanja pozicije kjerkoli pa ni) ubijejo, gre vse najdeno po zlu, argh. In o štoriji bi superlative mogel pisati samo, če bi bil star dvanajst let ali bi menil, da Indiana Jones obstaja.

Vendar ne morem reči, da igranje ne dogaja. Akcija je udarna, stalna in tekoča, sovražniki mnogovrstni ter številčni, presenečenj je dosti, razgibanost bojev velika zaradi številnih orožij, nadgradenj in kristala, težavnost spodobno narašča ter ritem boja zanimivo niha iz opletajočega nažiganja v krotovičenje v zaklonu in nazaj. Sploh kul element, ki še poveča menjavanje velike ogroženosti in zatišij, je nelinearna odprtost mesta Isenstandt. To deluje kot zajetno sučišče (hub), iz katerega vodijo poti do posameznih nalog in ki ga kar nekaj časa raziskuješ. Lasti si dobršno količino prehodov, mostičkov in stavb, ki jih je moč pretakniti in v njih najti dobrote in sprožilnike za dogodke. Bolj kot napreduješ skozi špil, bolj nastlan je z Nemci in uporniki, ki se (resda precej skriptano) bojujejo, kar pripomore k vzdušju. V naselbini najdeš predstavnike dveh osrednjih partizanskih struj (ena je, oh, povezana s prostozidarji), ki ti dajeta vsak svoje misije, nakar jih opravljaš, kadar se ti zazdi. Kakšno kasiraš tudi od drugod, igro pa lahko končaš, ne da bi videl vse. Vmes se pogovarjaš s številnimi liki in izveš marsikaj o štorijalnem ozadju, čeprav se mi zdi škoda, da je šlo toliko truda v nekaj tako trivialnega. Kakorkoli, Isenstadt je dobra, spodobno udejanjena, za zvrst precej originalna zamisel, ki jo gre pozdraviti z Sieg Avtor!

Tako kot izvedbeni spektakel. Špil uporablja nadgrajeno verzijo Idjevega pogona Tech 4, ki goni Doom 3 in Quake 4, skupina Raven, ki je projektu načelovala in z Idjevci stalno visi na pivu, pa ga očitno obvlada. Poleg tega imajo Krokarji nemalo posluha za veleraztur, saj je vanj Wolfenstein dobesedno zaljubljen. Pol Švabov v igri stoji ob eskplozivnih sodih, da ja čim večkrat vidiš, kako naciji kriče gorijo, vžgejo se zastave in knjige, razsutje posod z okultno energijo botruje temu, da njihova okolica zalebdi v zraku, z nemočnimi vojaki vred, ki jih nato postreljaš kot ribe v sodu. Les razpada na trske, kar delno pripomore tudi k igranju, saj se je nezdravo skrivati za neokovanimi škatlami, svetleči nadnaravni sovražniki puščajo za sabo modre obrise, okolico bičajo curki iz onostranskih krepel, kristal lušči stran plašč realnosti in pod njim razkriva rahlo poltergeistovsko alternativno dimenzijo, granate pa počijo tako, da se zdrznejo medvedi na Krimu. Po zgledu World at War ti jih Švabi zelo radi mečejo v skrivališče, nakar šibaš stran ali jih vržeš nazaj, za kar imaš običajno nekaj sekund časa, saj jih prej ne 'cookajo' (držijo v roki nekaj časa, da se skrajša čas pred eksplozijo pri tarči). Takisto navduši razgibana okolica, ki sega od razbite bolnišnice prek gotske utrdbe do orjaškega cepelina, kjer spoznaš, da je med ustvarjalci dosti fanov Star Wars. Pri potikanju po nekaterih hodnikih te prav žvajzne spomin na Jedi Knighta in v določenih bojih na filme Vojne zvezd. Najbolj pa sekajo reakcije Nemcev, ki tulijo tradicionalni "MEIN LEBEN!", se grabijo za krvaveče frise in goltance, iz katerih bogato šprica kri, kriče strmoglavljajo z ograj v najboljši tradiciji poceni akcijad ter, jojmene, raztreseno izgubljajo noge in roke. Vse to na manj boleč, bolj risankav način kot v Call of Duty: World at War, saj je ves izdelek fantazijski, nerealističen in nemogoč.

Fajnen cajten furen

O splošni daljnosežnosti ali revolucionarnosti izdelka sicer ne morem govoriti. Začetek bi lahko bil bolj privlačen, saj se prava akcija začne šele pozneje, prav tako je tu kilavo večigralstvo, o čigar podpovprečnosti čitaj v okvirju na prejšnji stran. Glede na to, kakšen raztur je delal Return to CW, je to veliko negativno presenečenje. Toda nekaj popoldnevov ob Wolfensteinu fletno mine in z njim navsezadnje dobiš natanko tisto, kar smo vseskozi vedeli, da bomo. Zabavno, adrenalinsko, klasično streljanko, ki stavi na spektakel, toda igralno ni podhranjena, in ki izročilo toliko začini z novotarijami, da je ni moč označiti za docela prežvečeno. Nič več, a tudi nič manj. Da se zgodovina ne ponavlja, pa bodo morale dokazati druge igre.

Pridite, nacistki! Za vas ima striček Sneti malo kajzerce, malo šmajserce in malo snajperce!

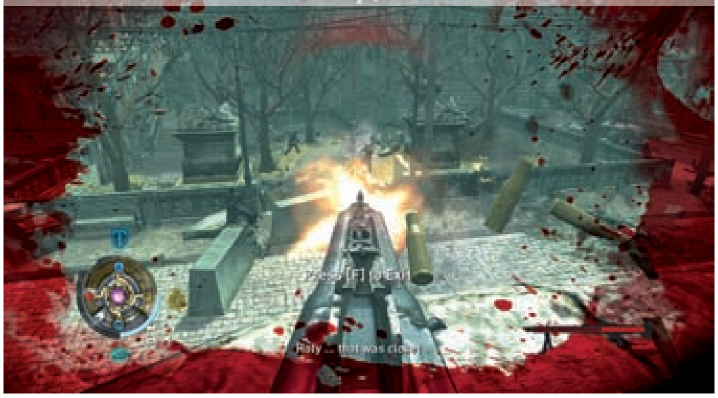
78

nichtlinear! ✓ spektakular, atmosferiš!! ✓ dume švaben šmajsen zer gut jaa jaaa!!! ✓ MEIN LEBEN!!! ✓

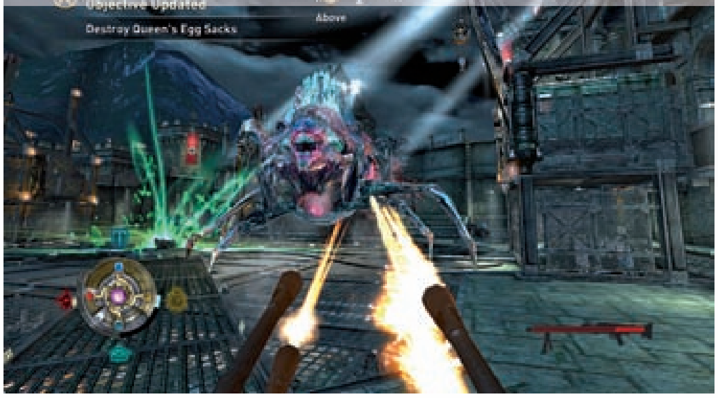
ne prav izvirna ✗ raziskovanje se zna vleči ✗ švoh večigralstvo ✗ brez (robo)Hitlerja ✗

Raven, Id, Endrant, Pi / Activision

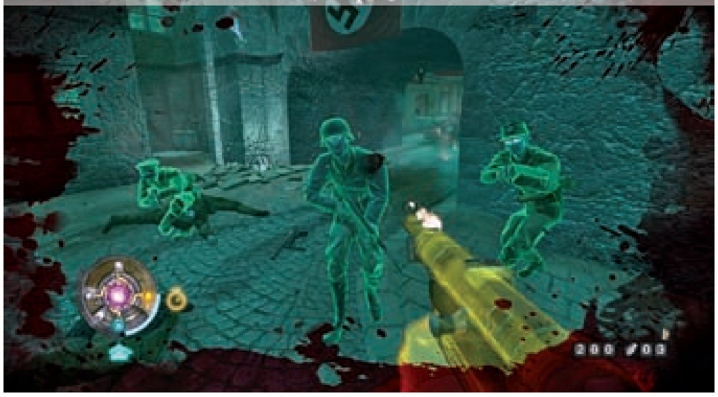
● Igro so naredili še za X360 in PS3, kjer je enaka kot na PCju. Konzolnost se vidi tudi po sistemu menjavanja orožij. Najbolje je tolči po tipkah od 5 do =.



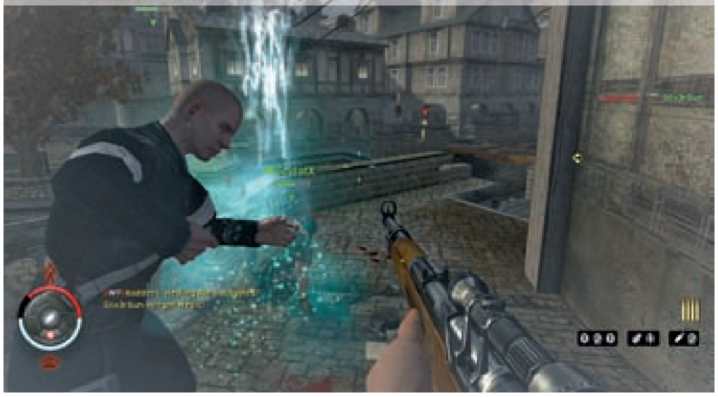
● Je smiselno še enkrat iti skozi na višji težavnosti? Do neke mere je. Nasprotniki (primer šefa na sliki) ne nudijo čisto nove izkušnje, enake pa tudi ne.



● Šprintanje je hecno opotekajoče in presenetilo me je, da ni nagibanja iz zaklona. Ampak potem bi od tam poklal vse, dočim je igra bolj run'n'gunovska.



● Multiplayer se da igrati, a kakega posebnega vtisa ne stori. Razen če sem štejež frustracije. Tudi vozil ni v njem.



PRIVOŠČITE SI PRIHODNOST S
PROJEKTORJI EPSON

EPSON
EH-DM2

- Ločljivost 480 pik (854 x 480)
- Svetilnost 1200 ANSI lumnov
- Velikost slike 30" - 300"
- Združljiv s HD
- Življenjska doba žarnice v varčevalnem načinu: 3000 ur
- Vgrajen DVD/DivX predvajalnik
- Garancija 3 leta za glavno enoto in žarnico

EPSON
EH-TW3000

- Ločljivost 1080 pik (1920 x 1080)
- Razmerje kontrasta 18000:1
- Svetilnost 1800 lumnov
- Velikost slike 30" do 300"
- Polna podpora za HD (Full HD)
- Življenjska doba žarnice 4000 ur
- Garancija 3 leta za glavno enoto in žarnico

EPSON
EH-TW3800

- Ločljivost 1080 pik (1920 x 1080)
- Razmerje kontrasta* 18000:1
- Svetilnost 1800 lumnov
- Velikost slike:
  0,87 m do 9,03 m (širokokotni)
  1,88 m do 19,15 m (tele)
- Polna podpora za HD (Full HD)
- Življenjska doba žarnice 4000 ur
- Garancija 3 leta za glavno enoto in žarnico

EPSON
EH-TW5000

- Ločljivost 1080 pik (1920 x 1080)
- Razmerje kontrasta 75000:1
- Svetilnost 1600 lumnov
- Velikost slike:
  0,87 m do 9,03 m (širokokotni)
  1,88 m do 19,15 m (tele)
- Polna podpora za HD (Full HD)
- Življenjska doba žarnice 4000 ur
- Garancija 3 leta za glavno enoto in žarnico

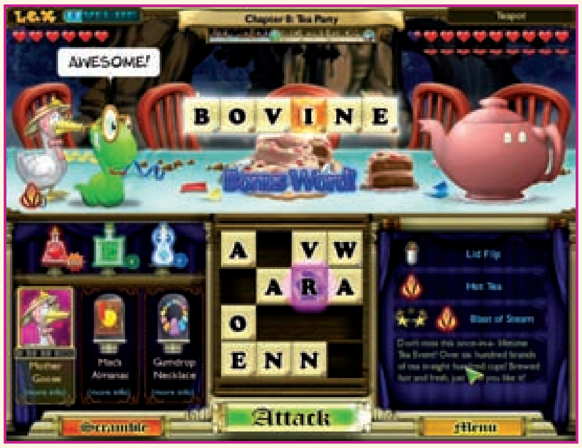
EPSON®
EXCEED YOUR VISION

Za več informacij si oglejte www.epson.si

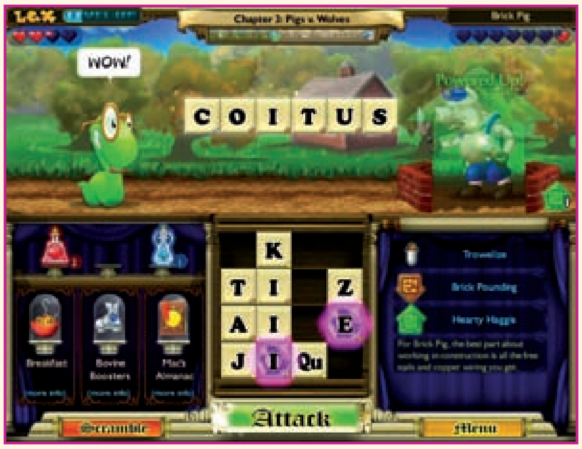
Distribucija: Avtera d.o.o., Litijska cesta 259, 1261 Ljubljana-Dobrunje, www.avtera.si.

Bookworm Adventures Volume 2

Odkar je naš direktor enkrat prijavil, da naj bo Jokerjevo geslo “Poučen in zabaven!”, sem na to kombinacijo besed alergičen bolj kot na uno blontno vremenarco na Popu, ki govori tako podebiljeno, kot da smo vsi v vrtcu. Ampak drugače težko označim PopCapovo serijico Bookworm Adventures, v kateri piflarski črv sovražnike tepe edino, če si sposoben črkovati angleške besede. Čim daljše, tem boljše. To scrabblovsko bistvo je ogrnjeno v plašč lahkotne potezne frpjke v pogledu od strani, kar pomeni, da imaš na voljo za premislek neskončno časa ... da črv Čitko, ee, Lex za poražene tolovaje dobiva izkušnje ... da v zameno zanje samodejno napreduje v sposobnostih ... da si nadeva robo v slogu ojačevalnika obročkov +7 ... in da žlampa napitke. Iz obojega skupaj nastane še ena popcapovska srkalka časa in mlahavka mišic, saj zna igra tako potegniti, da pred zaslonom prečepiš ure in ure. Pozno v noč se rdečih oči oklepaš slovarja ali Googla in preverjaš, ali besede precipitous, miniaturizes, antidisestablishmentarianism in pneumonultramicroscopicsilicovulcanoconiosis veljajo, sicer te bo kentaver ownal kot malega brezvretenčarja. Odgovor: so validne, toda slednjih dveh v Bookwormu ne boš sestavil, saj je omejitev šestnajst črk zaradi polja 4 x 4.

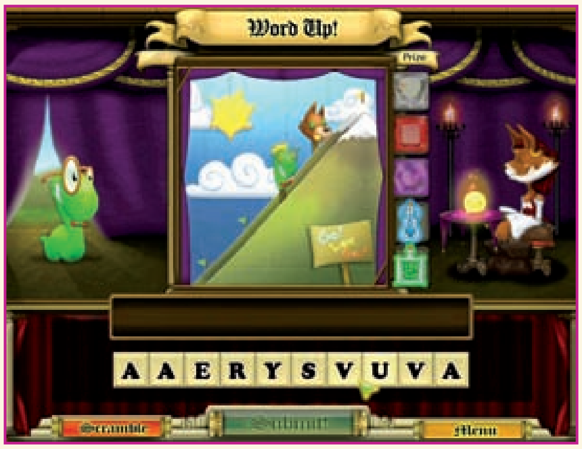


● Sistem je tak kot v BA Deluxe in drugih črkovalščinah. Z miško klikaš po spodnjih ploščicah s črkami, nakar se te preselijo gor in znabiti sestavijo besedo. Klik na Attack sproži napad.

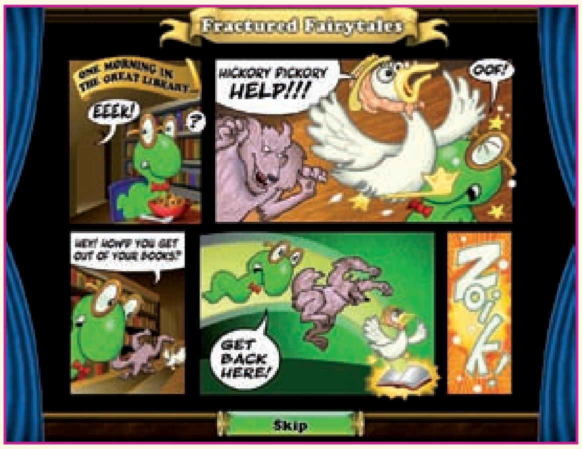


● Glede žgečkljivih besed je igra polovičarska. Od česa vsakdanje eksspletivnega se ogradi, koitus in nekrofilija sta pa kul.

Dvojka vzame ta recept in se z njim odplazi natanko tako daleč, kot jabolko pade od drevesa. Drugače rečeno, konkretnega napredka v primerjavi z Bookworm Adventures Deluxe (J185, 83) ni dosti. Kar se zunanjega ovoja tiče, so avtorji Deluxu podarili nov kvest, ki Lexa v rahlo parodični zgodbici popelje po Angležem in Američanom znanih pravljicah, na Kitajsko ter v vesolje, par novih mini iger in bolje animirane monstrumčiče. Teh je, kot bi jih naklel, in so prijetno domišljijski, saj se boriš s kompleti za čajanko, vješticami, ponorelimi hišami iz sladkarij, Ali Babo, vsemirskimi plovili, mumijami ter merjasci. Na igralni fronti črva zdaj spremlja kompanjon, ki mu samodejno daje določene bonuse – Mati gos recimo vsake štiri izmene pričara napitek za obnovo energije. Ker prostori za robo, ki prispeva razne bonuse (manjša občutljivost na strup, nagrada za tvorjenje pridevnikov) in jo lahko Lex vzame s sabo, ostajajo trije, to pomeni, da ima lahko zdaj s sabo en koristen predmet manj.



● V eni od mini iger s tvorjenjem besed se s Črkoslavom trudiš prehiteti lisico. Nekaj robe dobiš v vsakem primeru.


Fractured Fairytales
ONE MORNING IN THE GREAT LIBRARY...
EEEK!
HICKORY PICKORY HELP!!!
OOF!
HEY! HOW'D YOU GET OUT OF YOUR BOOKS?
GET BACK HERE!
Skip

● Zgodba je tanka kot Ezopova basen in se dela lahkotnega norca iz Američanom znanih povesti, kot je tista o Materi gosi.

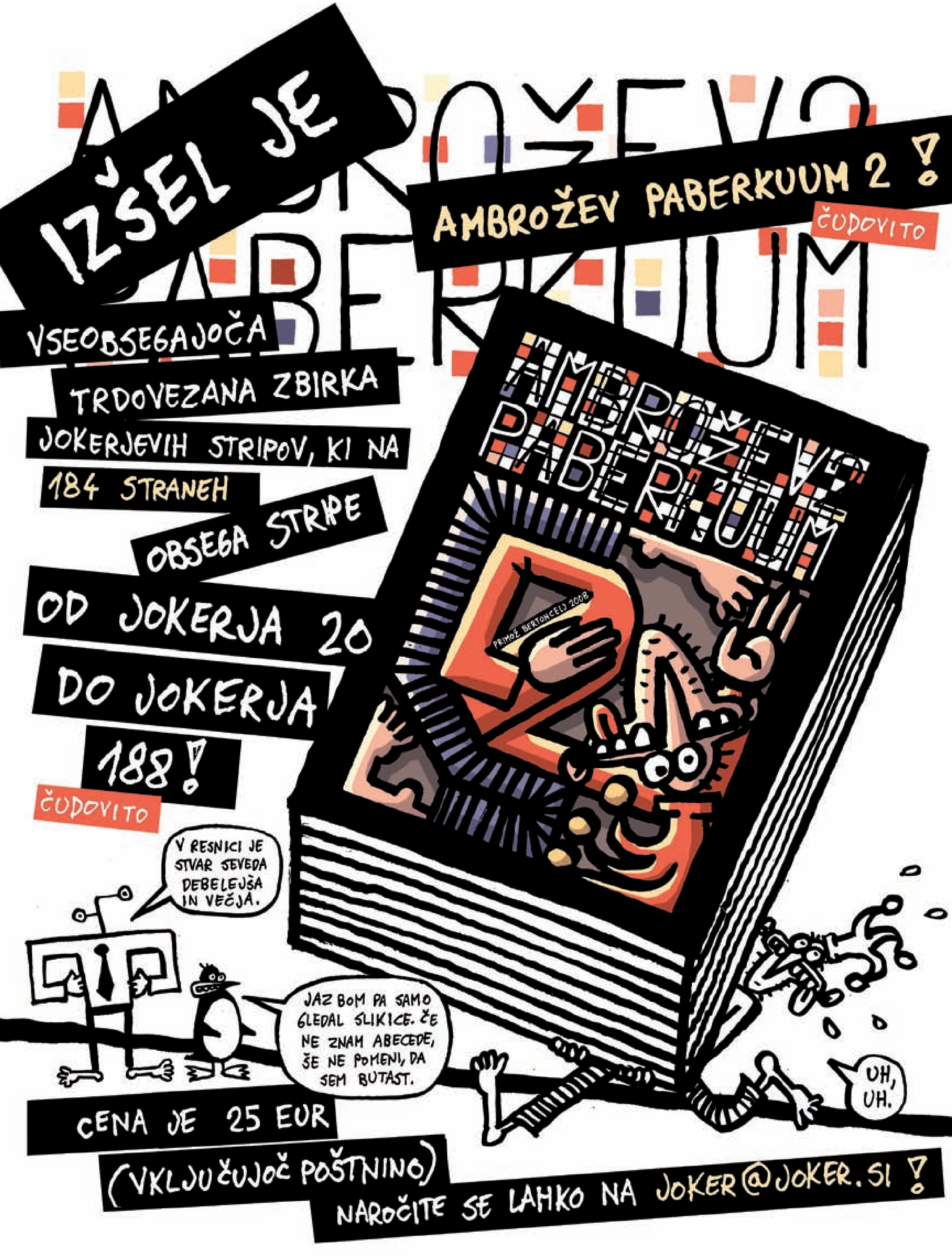
Se to pozna? Spočetka ne, nato pa. Bistvo sprememb namreč tiči v samih bojih. Ti potekajo na identičen način kot prej, se pravi s klikanjem po ploščicah s črkami, nakar sestavljena beseda sovraga udari za neko količino poškodb in na ploščo naključno priletijo nove. A zdaj so capini močnejši, tako kot so silovitejše poškodbe, ki jih prizadeješ ti, kar pomeni več žmohta na ekranu. Posledično je igra je težja od BA Deluxe, če se zanašaš na kratke besede, in lažja, ako si spellastični monstrum in redno prirejaš anglistične zabave, na katerih pravico do oploditve najbolj privlačne sošolke dobi tisti, ki na plano vrže najdaljšega. Pojem, seveda. Ker je takih Slovencev malo, sprejmimo, da je igra za podalpskega poliglota v splošnem zahtevnejša od enice. Kanalje so spočetka dokaj nedolžne, kasneje pa fejst sunejo in se je treba nanje pripraviti bolje kot v Deluxu. Čeprav se črke obdajo z več dragulji, ki v kombinacijah prispevajo dodatno škodo in učinke (gorenje, zastrupitev, zaledenitev, krvavitev ...), začno tudi nasprotniki bolj utrujati, najbolj z zaklepanjem in mešanjem polj. Mati gos je s svojim copranjem zdravilnega refoška denimo na prvi pogled potuha, a če ne črkuješ dobro, boš dobro le crkoval. Po dolgem osrednjem kvestu, ki se mirno potegne v petnajst ur, pa čakajo dosežki v slogu zaporednega tvorjenja besed na isto črko.

Res škoda, da je špil ziheraška izpeljanka enice. Ni izbire krovne težavnosti, ki je za mojstre nekaj časa pretirano rutinska, občasneže pa znajo pošastki kasneje presenetiti; zopet manjka vsakršno večigralstvo, kar je dobršen minus; ločljivost je taista predpotopna 800 x 600; v slovarju so znova luknje; in kvest je spet linearen ter vnovič razvlečen, saj kljub dobršni količini sposobnejših grdavžev dosti njih odpraviš zaspano. Razen, seveda, če v angleščini nisi spodobno podkovan – v tem primeru ti bolj priporočam predhodnico. Tudi cena dvajsetih evrov na Steamu ni nizka za tistega, ki je obrnil BA Deluxe in ne čuti velike potrebe po še eni zajemalki zlaganja črk, saj česa divje novega ne bo dobil. Je pa sama kombinacija tvorjenja besed in lahkotnega frpja še vedno sveža, igra pa simpatična, hecna ter, grrr, poučna & zabavna. V okolju e-zabave, kjer je norma refleksno pobijanje nacistov in zombakljev, je Bookworm Adventures 2 navzlic vsej reciklaži nekaj posebnega.

Črkoradostni ***Sneti*** *anarhoindiviualistično uporablja starocerkvenoslovanščino. Brezhaskno.*

79 **izvirna zasnova ✔ kratkočasi in vzburja možgane ✔ težja in bolj udarna od enice ... ✔ ... toda napredka je kljub temu malo ✖ napake ostajajo ✖**

PopCap **natlačenka 193**


AMBROŽEVO PABERKUUM
AMBROŽEVO PABERKUUM 2
PRIMOŽ BERTONCELJ 2008
V RESNICI JE STVAR SEVEDA DEBELEJŠA IN VEČJA.
JAZ BOM PA SAMO GLEDAL SLIKICE. ČE NE ZNAM ABECEDE, ŠE NE POMENI, DA SEM BUTAST.
UH, UH.

IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA 184 STRANEH OBSEGA STRIPE OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188 !

ČUDOVITO

CENA JE 25 EUR (VKLJUČUJOČ POŠTNINO)

NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

Bi ga imeli?

€ 600

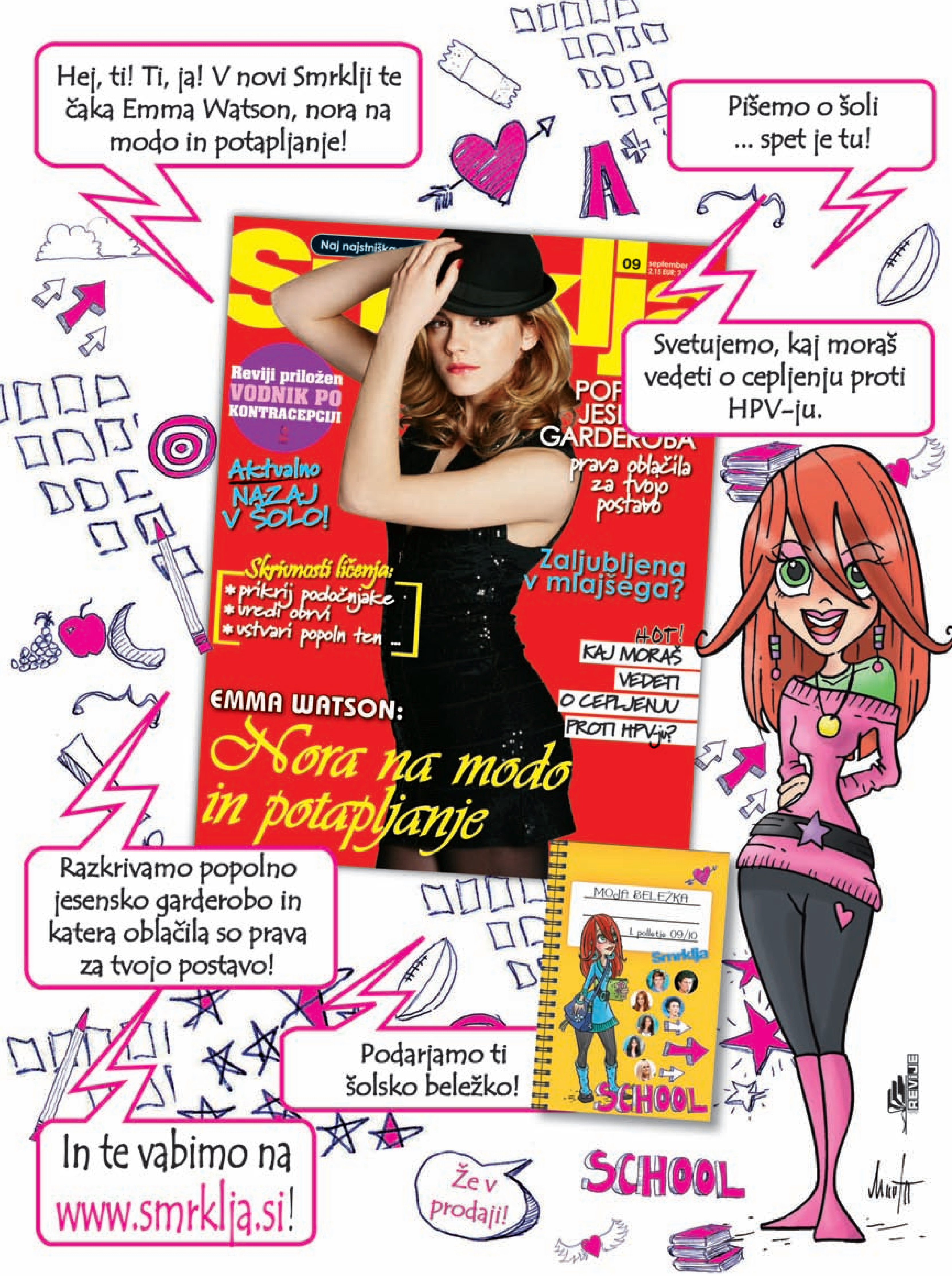
1. prodajte starega
2. kupite novega

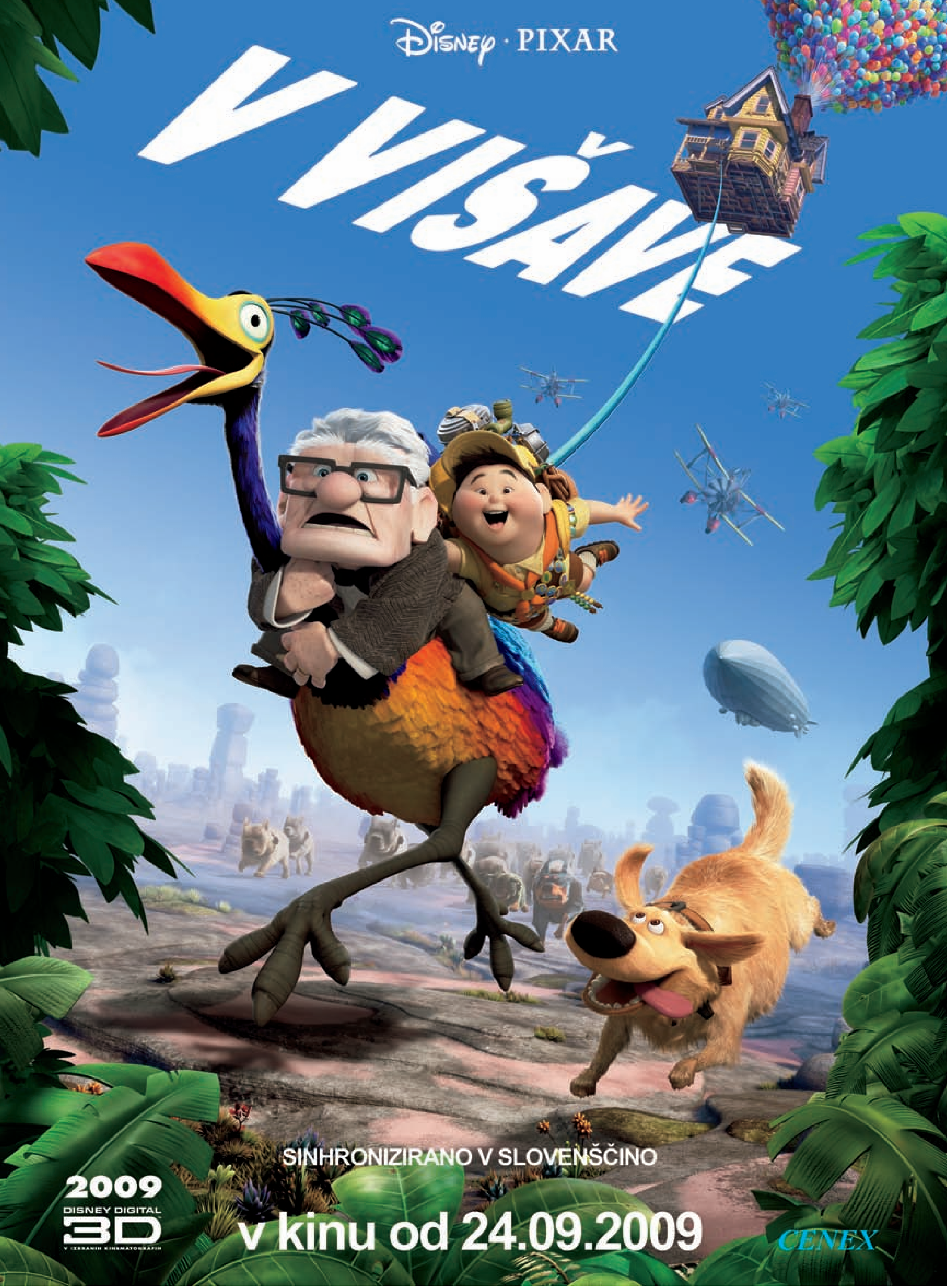
IMAMO PRAVO PONUDBO ZA VAS

bolha.com
trg mnogih priložnosti
www.bolha.com/racunalnistvo

Izbirajte med 19.972 oglasi v rubriki računalništvo.

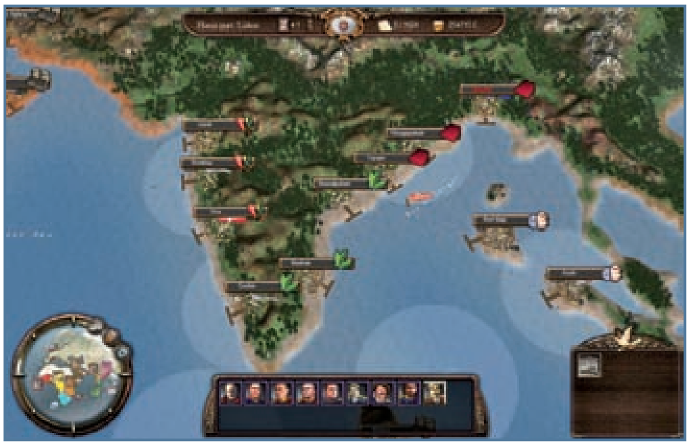
Bolha d.o.o., Stegne 1a, 1000 Ljubljana


Hej, ti! Ti, ja! V novi Smrklji te čaka Emma Watson, nora na modo in potapljanje!
Pišemo o šoli ... spet je tu!
Svetujemo, kaj moraš vedeti o cepljenju proti HPV-ju.
Smrklja
09 september
Reviji priložen VODNIK PO KONTRACEPCIJI
Aktualno NAZAJ V ŠOLO!
GARDEROBA prava oblačila za tvojo postavo
Zaljubljena v mlajšega?
Skrivnosti ličenja: * prikrij podočnjake * uredi obrvi * ustvari popoln ten ...
HOT! KAJ MORAŠ VEDETI O CEPLJENJU PROTI HPV-ju?
EMMA WATSON: Nora na modo in potapljanje
Razkrivamo popolno jesensko garderobo in katera oblačila so prava za tvojo postavo!
MOJA BELEŽKA
1. polletje 09/10
Smrklja
SCHOOL
Podarjamo ti šolsko beležko!
In te vabimo na www.smrklja.si!
Že v prodaji!
SCHOOL
REVIJE


Disney · PIXAR
V VIŠAVE
SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO
2009
DISNEY DIGITAL
3D
v kinu od 24.09.2009
CENEX

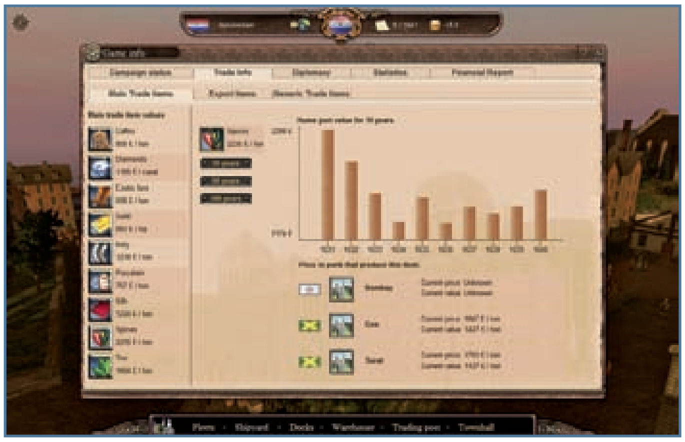
East India Company

Zgodovina nas uči, da so se Evropejcem od pamtiveka cedile sline po čezmorskih eksotičnih dobrinah. Začimbe, čaj, kofetek ... Dostop do njih je bil dolgo časa odvisen od volje domorodcev, divjakov na poti in pomanjkljivih transportnih sredstev, kar se je odražalo v ekskluzivnosti tovrstnega blaga. Toda koncem renesanse se situacija spremeni. Tehnologija, napredek, pa to. Kolonialne sile začno tedaj ustanavljati posebne trgovske združbe, ki sistematično švercajo raznotere izdelke širom globusa. Še posebej donosne so tiste, ki se osredotočijo na Indijo. Evo ideje za tole igro.



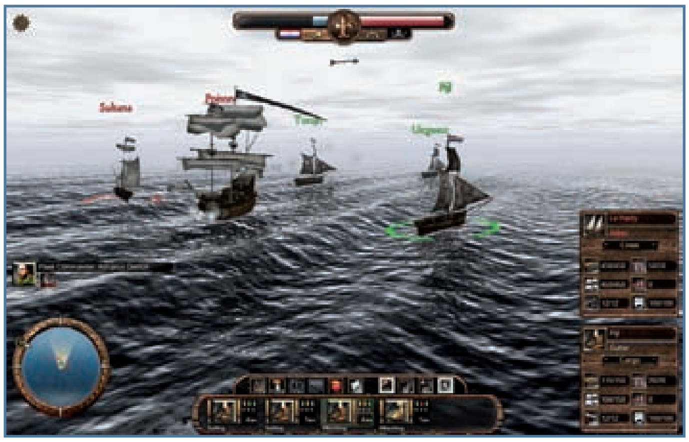
So že napovedali razširitveni paketek z dvema kampanjama, v katerih bo moč igrati gusarja izbrane nacije. Arrrrgh, bo zabrundal Sandokan.

East India Company je realnočasovna trgovska strategija z vložki bojevanja na morju. Nekako tako kot Pirates, le da je večji poudarek na ekonomiji in manjši na bojevanju ter ostalem. Dogajanje je postavljeno med leti 1600 in 1750. Matično družbo si lahko omislimo v eni od osmih zgodovinskih držav, ki so v tistem času barantale po arabskih, srednjevzhodnih ter afriških tleh. Poleg razvpite angleške Vzhodnoindijske družbe lahko izbiramo med njeno portugalsko, francosko, nemško, dansko, švedsko, špansko in nizozemsko različico. Diplomacija med njimi je omejena na občasne trgovske ponudbe, napovedovanje vojn in sklepanje zavezništev, s čimer dobimo dovoljenje za oskrbovanje ladij v konkurentovih pristaniščih. Narodnost na igranje sicer vpliva le toliko, da imajo nekatere izhodiščne luke ugodnejšo lego. Iberski polotok je po morski poti pač bliže Indiji kot Skandinavija. Na srečo se da poti enostavno avtomatizirati, toda le med izhodiščno in izbrano tujo destinacijo. Teh je trideset in če se kakšne polasti sovražna konkurenca, postane nedostopna. In obratno.



Preglednice gibanja cen bi bile koristnejše v obliki visečih oken. Tako pa je precej nadležno, da je treba za vsak vpogled ustaviti igro.

Vseh dobrin je 32 in so zvito razdeljene na uvozne (porcelan, slonovina, svila ...), izvozne (premog, orožje, tobak ...) ter splošne (bron, riž, tekstil ...). Trgovski model je kruto resničen, kar pomeni, da zakon povpraševanja in ponudbe deluje zelo dobro. Potreben je le kanček nepazljivosti in našega, še pred pol leta dragocenega tovora zaradi zasičenosti trga ne bo nihče več povohal. K sreči so preglednice gibanja cen podrobne in jasne. Poleg tega lahko z gradnjo in širjenjem skladišč trenutno nezanimivo robo zadržujemo do ponovnega (umetnega) dviga cene. Po drugi strani vzdrževanje in večanje flote ter postojank precej staneta. Pa še delničarji hočejo imeti svoj del dobička.



Pohitritve v bojevalnem načinu ni sploh. Kar pomeni, da lahko sedem ur zasleduješ sovražno ladjo s hitrostjo enega vozla, nakar ti uide. Če to ni zoprno, res ne vem, kaj bi lahko bilo.

Štrene ves čas mešajo tuje družbe in pirati, ki vsevprek napadajo naša pristanišča in ladje. Zato je smiselno vlagati v obrambna poslopja (obzidje, garnizije) in bojno opremo ladjevja. Teh je enajst in se postopoma odklepajo. Začnemo z majhnimi brigi in nato prek galeonov morjem zavladamo s frigatami, oboroženimi z devetdesetimi kanoni. Škoda edino, da je flota omejena na pet plovil, med katerimi tempo določa najpočasnejša barkača.

Pomorsko bojevanje se odvija klasično, po sistemu označi & napadi, ter je obogateno z nekaj taktičnimi ukazi. Zmaga tisti, ki ima bolje oborožene ladje in izkušenejšega kapitana z ustreznimi lastnostmi (perki). Bitke je moč prepustiti kocki, vendar v tem primeru morje pogoltne morebiten plen. Butasto. Ta beseda pa pride na misel tudi pred pričetkom igranja, saj so poleg učnega scenarija na voljo le hitri boji osamljeno ali nalinijsko ter štiri kampanje. To so velika, ki obsega celoten časovni okvir, in tri manjše, ki ga razdelijo na petdesetletna obdobja. Akcije je konec, ko v danem času izpolnimo vse obvezne podnaloge, kar pomeni uvoz toliko in toliko določene robe, izbris konkurence z zemljevida ali osvojitev vseh dvanajstih ključnih pristanišč v Indijskem oceanu.

No, napak in čudnih rešitev je še več. Predvsem gre zamera tempu igranja, saj je celo pri pohitritvi občutno prepočasen. Kljub temu pregled nad dogajanjem znatno pade, takoj ko poveljujemo več kot nekaj (avtomatiziranim) flotam, zato je treba dogajanje redno ustavljati. Tekoče odvijanje motijo tudi nalaganja ob vsakem ogledu luke od znotraj. In vsekakor ne bi škodila kako pristanišče in dobrina več, tako kot več zgodovinskosti. Zemljevid se na vzhodu prehitro konča. A Kitajci so pa megla ali kaj? Kje je kontrabant opija in sužnjev, zaboga? Pa nerviranje domorodcev? Nekam ozko je vse skupaj zastavljeno.

Takih iger je bilo pred dvajsetimi leti malo morje, zadnje čase pa jih krepko primanjkuje. Zato East Indio toplo pozdravljamo. A vseeno smo od naslova, ki so ga založili legendarni strategi Paradox, pričakovali več. Drži, videz je sodoben in oko roseč, igra pa vleče. Vendar le na kratek rok. Dva vikenda, recimo, in bo nabirala prah na polici večine nesojenih pomorcev.

*Petljar **Yohan** prešlata vse vlačuge Orienta, nakar po brodolomu prenese sifilis morski deklici.*

65

neizprosen trgovski model ✔ lep videz ✔ zadnje čase redek žanr ✔ manko kampanj in scenarijev ✖ počasen ritem ✖ slaba preglednost ✖

Nitro Games / Paradox

Warfare

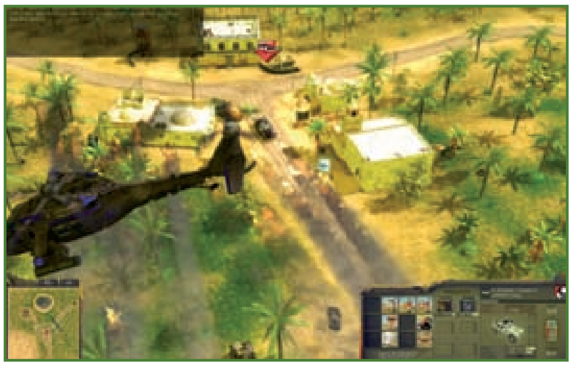
Vzhodnoevropski studiji so obsedeni z drugo svetovno vojno in modernim terorizmom. Oziroma ameriškim odgovorom nanj, ki vključuje za bradate zlobnjake nezdravo količino marincev, tankov in granat. Kakšen pofl so ponavadi tovrstni naslovi, iz tekstov v reviji že veste. Občasno pa avtorjem uspe vključiti kako posrečeno mehaniko, zaradi katere sem potem toliko bolj besen, ker so zavozili vse drugo. Warfare je že eden takih.

Čepimo na Bližnjem Vzhodu, natančneje v Savdski Arabiji, ki je sod smodnika (in milijarda sodov nafte). Pa reče bum in ameriška garnizija se znajde sredi boja odpadniških frakcij. Warfare je čistokrvna realnočasovna strategija brez gradnje baze. Na startu torej dobimo omejeno število marincev in podpornih vozilc, za katere je bolje, da preživijo čim dlje, ker so okrepitve omejene. (Enote je smiselno čuvati tudi zato, ker se med misijami prenašajo naprej in bolj izkušene zlobneže seveda koljejo bolje.) Imamo pa zato nad njimi boljši nadzor kot ponavadi. Soldatje premorejo vrsto posebnih ukazov, kot sta zakrivanje ter metanje dimnih granat, in znajo se vreči v zaklon ali na tla. Predvsem je treba paziti na strelivo, ki je omejeno. Po kartah velja zato napredovati premišljeno, saj za vsakim vogalom čaka zaseda s turbanom na glavi. Akcija je zaradi tega napeta, ker nam raketa hitro upepeli džip in vse v njem. Na srečo umetna pamet tu ne povzroča preglavic, saj soldatje inteligentno izbirajo, komu in kdaj pošiljati krogle med oči. Vzdušju je v veliko pomoč tudi tehnična plat, saj je izris lušten, eksplozije nenavadno prepričljive in zvočni efekti odlični.

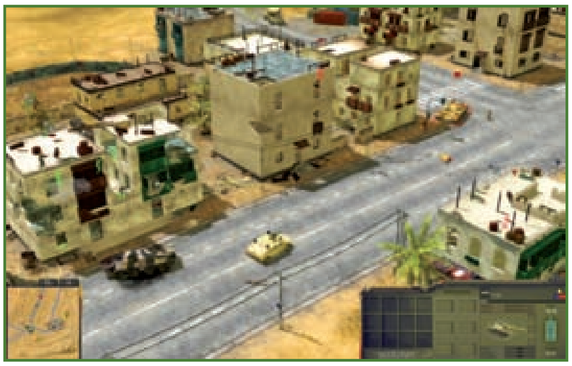
Žal pa hitro trčimo na negativne plati, ki se začno kar vrstiti. Najbolj bizarna je premajhen zorni kot pogleda. Saj je fajn, da imajo protioklepne rakete realistično velik doseg, a ko ti jih začno nasprotniki pošiljati s pozicij, ki so tri zaslone stran, ni več smešno. Nadalje špil, tako kot kopica sorodstva, trpi za kilavo produkcijo, zlasti kar se tiče govora. Ta gre včasih v pravo burlesko, saj je opazno, da je nekemu liku glas posodilo več ljudi, od katerih so vsi apn. Avtorji ob tem v Savdsko Arabijo samozavestno zadegajo kar talibe. Šur, Slovenci pa Islandijo osvajamo ponavadi. In naposled misije, ko pogruntamo osnovne trike, postanejo monotone. Warfare bi tako z nekaj dodatnega dela lahko izpadel veliko bolje, v sedanji obliki pa ga ne priporočam.

60 ***Aggressor** si ogleduje lepote arabskega sveta. Iz tanka. Za vsak slučaj.*

GFI



● Falote je iz stavb težko izbezati in če imamo na voljo težko oborožitev, toliko bolje. Pogrešam pa civiliste, ki bi užiganje na slepo napravili bolj tvegano.



● Morda se zaradi ocene to zdi nenavadno, a redkokatera realnočasovka uspe boje v mestu ponazoriti tako dobro kot Warfare. To pomeni, da si praktično pečen, če ne streljaš prvi.

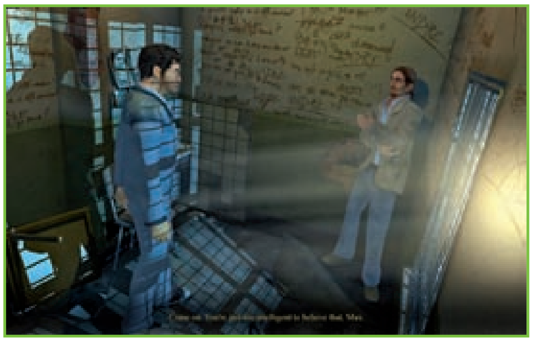
Memento Mori

Z latinsko naslovno frazo, ki pomeni 'vedi, da boš umrl', so rimske generale med zmagoslavno parado po Rimu opominjali na njihovo smrtnost, da jim ni slava stopila preveč v glavo. Kasneje je izraz pričel označevati likovna in kiparska dela, ki so sporočala človeško umrljivost. Ena od takih slik je v tejle zgodbi skrivnostno izginila iz sanktpetersburškega muzeja Ermitaž, kar je spravilo v zadrego šefa tamkajšnje varnosti. Zajebani tip zato izsili pomoč svoje rojakinje pri Interpolu in francoskega umetnostnega zgodovinarja ter občasnega ponarejevalca.

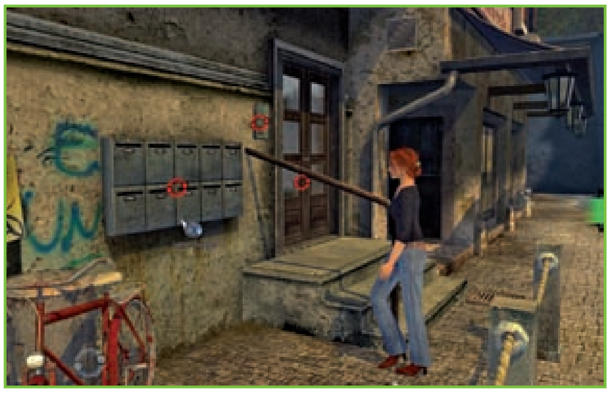
Dotična lika vodimo izmenično. Medtem ko Max večino časa preživi v Rusiji, Larisa iz pisarne v Lyonu raziskuje sledi, ki jo vodijo v Lizbono, Edinburgh in naposled na Finsko. A igra ni nikakršna detektivka, niti ni prežeta z umetnostno tematiko. Gre za medlo, umetno, da ne rečem kar brezvezno dogodivščino, ki po lahkosti meji na interaktivno knjigo. Problemi seveda so, pogosto celo na silo z lopato nametani, in zadeva je še vedno klasična predstavnica zvrsti. Toda netežavnosti botrujejo maloštevilne danotrenutne lokacije, pičla vsebina žepov in možnost osvetlitve vseh vročih točk na zaslonu. Zato je napredek, četudi dolgovezen, gladek in poredko sem obtičal za več nekaj minut, pa še to v večini primerov na račun 3Dja. Trirazsežna prizorišča in enako trirazsežni, interaktivni pogled na inventar namreč često skrije kak detajl.

Vse prevečkrat so opravila najbolj osnovna možna in dozdevno le podaljšujejo igranje. Primer. Nekoga moramo poklicati. Najprvo moramo najti mobilnik, zatem polnilnik. A baba ju ne ume samodejno skombinirati z vtičnico, ker očitno ne ve, kje v njenem stanovanju je elektrika. Zato moramo sami umakniti koš, vtakniti polnilnik in priključiti telefon. Nakar se izkaže, da je baterija zanič in je spet cel projekt dobiti novo. Sličnih situacij, ki v ničemer ne izzivajo intelekta, marveč je treba samo po nepotrebnem veliko klikati in se sprehajati, je še cela vrsta. Vključno s tem, da moramo štiri žeblje izpuliti vsakega posebej in jih nato na enak način zabiti nazaj. Avanture že tako niso višek uživantskega igranja, taki elementi pa izkušnjo delajo le še bolj duhamorno.

Vendar ni to najdaljši minus, saj uganke, če izvzamem kopico odvečnih opravil, skupaj vzeto niso nižek. Nekaj jih je celo inteligentno izvedenih in prijetno logičnih. Glavni očitek in razlog za dolgočasje je otvoritveno obetavna, a v resnici neprivlačna, nedodelana in neučinkovita zgodba brez trohice vrednosti. Ta v navezi s počasnim tempom in ponavljajočo se glasbeno spremljavo naredi iz Memento Mori le še eno iz niza premnogih pustolovščin, ki se znajdejo na negativni strani Gaussove krivulje povprečnosti.



● Grafika niti ni švoh, vendar mi ni pogodu to afnanje s 3D kamerami. Se mi je pa dopadlo, da se Ruskinja vsak dan preobleče. Na žalost se nikoli ne sleče. Prasica!



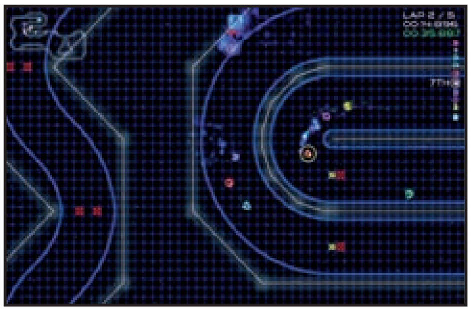
● Ne le, da tabulator prikaže vsa vroča mesta, označi celo tista, ki niso le za pogled, marveč tudi za akcijo. Ogled predmeta v malhi pa tega nima, zato ga je treba pri pogledu od blizu vrteti in prečesati. Tako potem najdemo predalček z žeblji v škatli z orodjem ali baterije v tranzistorju.

52 ***LordFebo** občuduje Navi, da preigra- in raznoliko opiše toliko avantur.*

Centauri / Got Game

SUPER LASER RACER

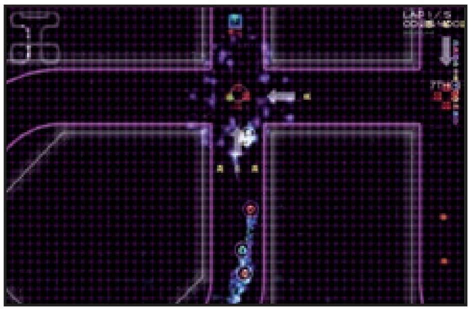
V kotičkih interneta najdeš marsikaj, med drugim tole novo arkadno futuristično neodvisno od zgoraj gledano dirkačino. Namesto ukrasnih pridevnikov v njej furamo farbovito vektorska plovilca po farbovito vektorskih progah. Vmes pa razmišljamo, kako nenavadno in hkrati navadno je, ko se srečata Micro Machines ter Wipeout. Nenavadno zato, ker tovrstnih arkadic ni (več) kaj dosti. In navadno, ker je občutek tako znan. Pač tiščiš plin, zavijaš in uporabljaš orožja, ki jih dobivaš tako, da voziš čez ustrezne kvadratke na progi. Z nje moreš povsem zleteti, lahko pa zaplužiš v okolišnjo energetsko polje, ki te upočasni. Isto storijo zadetki iz krepel, kot so laserji in plazme, ter eksplozije bomb, nakar preveč poškodb botruje crkotu. Vdelanih je ducat prog, od katerih je zanimiva kaka polovica, najbolj zaradi cepitev in križišč, kjer ume zavladati adrenalinski kaos. Ostale so precejšnja rutina.



● Le kako lahko avtorji te sorte špil izdajo brez multiplayerja! Če je kaka zvrst, ki je kot nalašč za druženje, so to lahkotne arkadne dirkačine.

Če odvzamem neonsko podobo, ki jo spremlja dobra unc-unc glasba, je SLR (sumim, da gre za namerno mercedesovsko kratico) dokaj običajen. A to mu ne škodi najbolj, kajti za mlačnost so najbolj odgovorni štirje drugi razlogi. Prvič, vozni model je spodoben, toda premalo dodelan – hitrost dogajanja je presenetljivo nizka, šajtrgice so stabilne in njih usmerjanje je brez kake omembe vrednih subtilnosti, na primer težko nadzorljivega drifta. Drugič, umetno pamet kmalu pelješ scat celo na najvišji težavnosti. Tretjič, ni spletnih lestvic za časovne rekorde. In četrti, vlada precejšnja suša načinov. Vse, kar je na voljo, je par turnirjev z zaporedno vožnjo stez, kjer odklepaš minimalno razlikujoča se vozilca, in hitra dirka v treh modusih – običajnem furanju za zmago, eliminatorju (vsak krog zadnji izpade) in survivorju (brez obnovitve energije na veliki zaplati ob cilju).

Drži, da je vdelan urejevalnik prog, katerega raba je enostavna, vendar je nekam nepraktičen, saj ne pozna recimo povečave in pomanjšave prizorišča z miškinim kolescem. A to je uborno nadomestilo za količkaj pošteno kariero. Zlasti pa za odsotnost vsakršnega multiplayerja, tako na enem računalniku kot po spletu. To je v igri takega kova črna luknja, ne glede na nizko ceno v okrilju Newstargames.com. Avtorje sem pobaral, ali mislijo to popraviti, in odgovorili so, da kanijo zastonj dodati internetno večigralnost. Kdaj? Tega pa še ne vedo. ***Sneti***

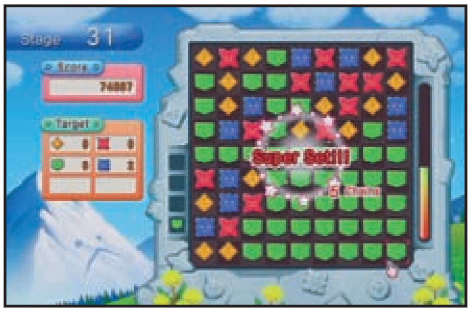


● Presečišča na stezah poskrbijo za nekaj nepredvidljivosti, ko se vozilca srečajo.

New Star Games ● 7 EUR

YOSUMIN

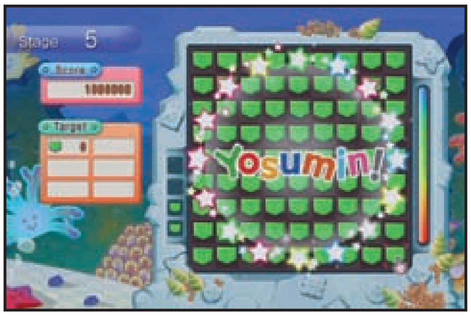
Po konzolastičnih Branilcih kristalov iz žanra tower defenca je Yosumin drugi Square Enixov sprehod v netipične žanre. Tokrat so načeli trg priložnostnih iger, in to s čistokrvno, a hkrati samosvojo miselnico. Za razliko od Bejeweleda tu ne premikaš ničesar, kajti poanta je tvorjenje štirikotnikov s friskastimi josuminčki enake barve na vogalih. Klikneš na enega od obražčkov in nato na drugega v diagonali, s čimer ustvariš štirikotnik. S tem jih odstraniš s polja, ki jih potem naključno naselijo novi, dokler ne zadostiš pogojem za napredovanje ali ti ne zmanjka časa. Če barve to omogočajo, je moč pri zajemu tvoriti majhne, srednje in velike skupine, ki so lahko pravokotne ali kvadratne. Majhna pobere do 10, srednja do 28, velika pa do 80 smeškov. Če celotno polje, posejano z 81 prikupnimi geometrijskimi zmeneti, sprazniš v eni potezi, ti modeli zapojejo veselo azijatsko pesem in fašeš velik bonus. No, šesterica osnovnih friskov je prikupna le, dokler ne odprejo ust, saj cvilijo kot japonske babe med telefonskim pogovorom.



● Razpredelnica na levi pove, koliko josuminov in katere je treba pobrati za napredovanje.

Zgodba se vleče skozi 180 različnih nivojev, kjer je cilj v vsaki pobrati določeno število josuminov in zbirati steklene delce, s katerimi sestavljaš mozaik. Za mrzlico skrbijo ura, merilnik bonusov in kup posebnih predmetov ter josuminčkov. Od slednjih zadeve olajšajo wingmin, ki lahko menja katerokoli ploščico na polju; goldmin, ki velja kot zabetoniran joker; in plusmin, ki okolico spremeni v lastno barvo. Komplicirati pa znajo bigmin, bossmin in badmin. Prvi ima velike kosti, slednja premešata polje. Nivoji so časovno omejeni in igre je konec, če se ura izteče, jo je pa moč brzdati s kombinacijami. Bonusna črta se pak polni, če zaporedoma pobiraš enako barvo. Ko pobereš štiri enakobarvne skupine, ta barva izgine. Če pred nivojem aktiviraš predmete, ti nudijo zaščito pred zlobkoti ali zvečajo verjetnost, da se bodo pojavili posebneži.

Mehanika je unikatna in dodelana, dočim sta podoba in muzika rahlo zastareli, saj je špil debitiral kot spletna igra v flashu, čemur je novembra lani sledila predelava za DS. A za tovrsten špil to niti ni ovira. Resnejša težava je, da je preveč odvisnega od sreče, saj se tako navadna kot posebna zmeneta pojavljajo naključno. Včasih je zato isti nivo enostaven in drugič težak. Povrhu Yosumin postane enoličen, saj do tridesetega nivoja odkleneš vse novosti, ki se nato reciklirajo do konca. Lokalno in spletno večigralstvo vsebuje zgolj inačica za xbox 360 (Yosumin Live, Xbox Live Arcade, 10 EUR), medtem ko je PCjeva, ki jo tržijo na Steamu, brez njega. Ima pa zgodbo, ki jo je v xboxovi verziji treba dokupiti za evro. Tipično kravatarsko mešetarjenje za čim večji finančni izplen. No, izvedenka za xbox 360 z dokupljeno štorijo je vseeno najboljša od trojice PC – xbox – DS.



● Takole je videti popolno praznjenje polja. Poleg nove postavitve fašeš še obilico točk, resetiranje časovnega števca in dve črtici za kombinacije. Fajn!

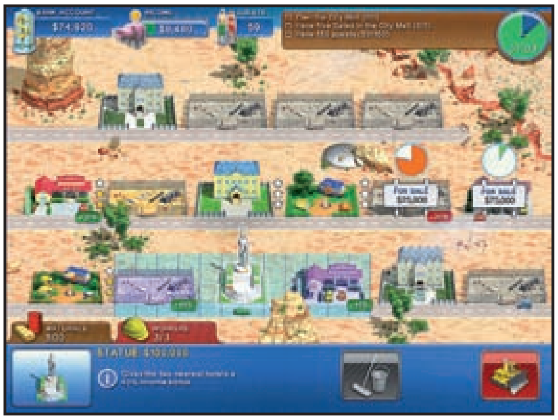
Yosumin je v kočni fazi zanimivo drugačna miselnica, a ne tako izpiljena, da bi zamenjala Peggle in Bejeweled. Škoda. ***Raveer***

Square Enix ● 9 EUR

HOTEL MOGUL

Igre s tajkuni, imperiji in moguli v naslovu so bile v svojih pionirskih časih čislane in kratkočasne poslovne simulacije. A žal so se izrodile v karikature samih sebe in zadnje čase srečujemo le še podpovprečen šodr te baže. Zato tudi pri Hotel Mogulu pričakovanja niso bila velika. Posebej ker špil ne skriva, da je risankasta plitkožepna vzhodnoevropska produkcija. Toda naposled se izkaže, da ima reč večji potencial, kot ga kaže na prvi pogled.

Znajdemo se v vlogi prevarane in zapuščene žene nepremičninskega magnata. Svinja zasluži lekcijo, zato bomo na noge postavili lasten gradbeno-turistični imperij. Skozi poenostavljen sistem zidave in služenja kupujemo in prodajamo, gradimo in rušimo raznolike stavbe. Osrednji objekti, s katerimi dobivamo levji



● Spomenik pozitivno vpliva na donosnost bližnjih stavb. Dnevni prihodek se v soseski poveča za 40 odstotkov.

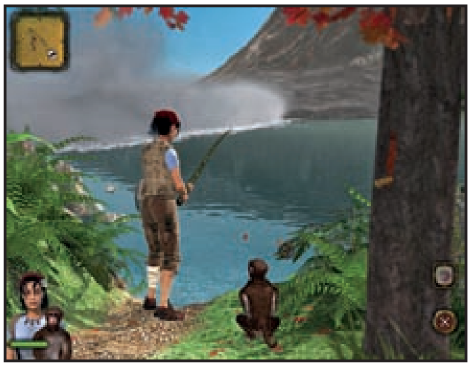
delež keša, so hoteli. Začnemo s smrdljivimi priključkarskimi kempi in počasi napredujemo do orjaških petzvezdičnih stolpnic. Logično je, da slednje stanejo več, vendar je tudi molzenje gostov precej bolj donosno. Z drugimi zgradbami za dodaten pritok denarja skrbimo neposredno (gostilne, trgovine, razne turistične pasti) ali posredno (parki, spomeniki, servisne delavnice). Kakega podrobnega poslovnega sistema, kjer bi lahko določali cene sob in dodatnih storitev ali frekvenco pranja rjuh, ni.

Hotel Mogul namreč igralnost gradi v drugi smeri – na časovni omejenosti. Tekmovanje z uro poskrbi za veliko dinamiko, da ne rečem arkadno mrzlico, in za škrtanje z zobmi, ko še zadnje sekunde loviš kvote, medtem ko je ubogo očesje prisiljeno spremljati osemnajst objektov hkrati. V kampanji s 35 stopnjami se tako trudimo izpolniti natanko določene kombinirane naloge: grabež gnarja, sardinjenje gostov, klatenje zvezdic, zapolnjevanje parcel s stavbami ... Težavnost napreduje zlagoma, zato je privajanje na vedno bolj brzinsko možgančkanje dokaj neboleče. Žal se skozi kampanjo prebijamo linearno in nivojev ni možno preskakovati, tako kot je to hkrati edini način igranja. Vsekakor pa Hotel Mogul za 20 dolarjev na Alawar.com ni slaba tajkunščina, čeprav so dnevi glorije za to zvrst še vedno daleč. ***Yohan***

Alawar Games ● 20 $

RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND 2: MINA'S FATE

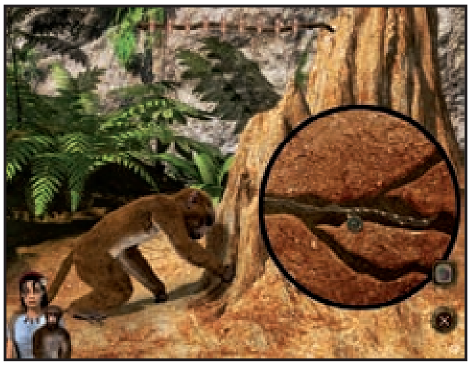
Neuradno nadaljevanje 20.000 milj pod morjem, Skrivnostni otok Julesa Verna, nikoli ni doseglo slave izvirnika, je pa vseeno precej vplivno. Če ne drugače, dandanes ljubitelji noro popularne serije Lost vsaj vedo, od kod slednja črpa večino idej. Oziroma bi morali.



● V špilu je kup neposrečenih mini iger, v katerih se greš ribiča, lončarja, žganjekuha, peka in še marsikaj. Če si motorično izzvan ali zdolgočasen, lahko preklopiš v lažji način.

Kakorkoli, prva igralska vrnitev na Lincolnov otok (J138, 55) je bila povprečen obrtniški izdelek, ki je fino idejo neposredne navezave na Vernov roman izpeljal na slab način, s kupom pomanjkljivosti. Toliko bolj me zato čudi, da smo skoraj pet let kasneje dobili drugi del, ki je v dobrem in slabem identičen prvencu. Gre za prvoosebno avanturo v slogu Mysta z bolj ali manj statičnimi ozadji, po katerih se greš lov na piksle. Zgodba se začne nekaj trenutkov po koncu prvega dela. Jadralko Mino z Nemovega otoka reši helikopter, ki pa ga v naslednji sekundi že sestrelijo. Mina se s svojim zvestim pomagačem, opico po imenu Jep, reši iz potopljenih razbitin. In spet smo tam. Oko takoj užali podoba, zaklenjena na ubogo ločljivost 1024 x 768. Cilj je preživeti do prihoda naslednje reševalske ekipe, kar zna biti ob nemirnem ognjeniku problematično. No, vsaj na videz, saj lahko špil pustiš teči čez noč, pa vulkan ne bo izbruhnil. Emancipiranka pa vseeno ne kani čakati križem rok na princa v belem zrakoplovu, zato se aktivno loti preživljanja. Tiste malo fabule je zanimive in obrazloži, od kod kapitanu Nemu vsa osupljivo napredna tehnologija.

Kot se za žanr spodobi, je bistvo v nabiranju in rabi predmetov ter mozganju ob občasnih miselnih orehih. Največji poudarek je na prvem, saj naokoli leži precej uporabne krame in hrane, potrebne za polnjenje energije, ki jo potrebuješ za fizično zahtevnejše opravke. Zlasti zanimivo je kombiniranje reči iz inventarja. To je od prvega dela sicer podedovalo nerodno ročno razvrščanje pobranih predmetov, je pa spajanje logično in nudi nekaj užitka. Na ta način sam sestaviš ribiško palico, sekstant in kup podobne šare, ki ti omogoči prodor globlje v otok. Tokrat lahko na določenih delih igramo kot Jep, ki doseže težko dostopne kraje in se sporazumeva s primati na otoku. Ti so edina bitja, s katerimi komuniciraš, izvzemši glasovne posnetke, ki jih Mina najde globoko v otoških jamah in vsebujejo delček zapuščine znamenitega kapitana Nautilusa. A živce nenehno para nerodnost in čeprav ima nekaj preprek več rešitev, se dostikrat kremžiš ob nelogičnostih. Tako moreš na primer kuščarja uloviti le z določeno palico, čeprav imaš v inventarju pet drugih, enako primernih.



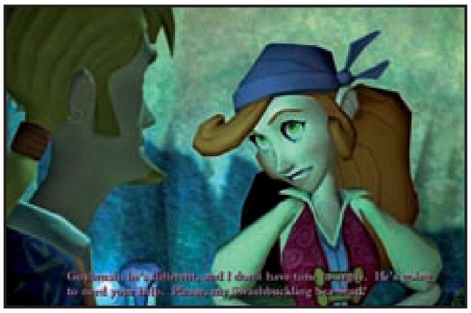
● Na sličicah vse skupaj še kar izgleda. Ko pa zadevo raztegneš čez ves zaslon, si zopet v letu 1998. Tu Jep nabira proteine za mišice.

Ne vem, kdo bi se želel ob naštetem v drugo vrniti na Skrivnostni otok. Sploh zdaj, ko se lahko za par beličev odpraviš na dosti bolj popularno in pustolovsko odličnejšo Opičjavo. Ne rečem, odvrtek zgodbe o Nemu in brodolomcih Lincolnovega otoka je zanimiv in nekaj miselnih zagonetk v obliki mini iger zna fino spodbuditi male sive celice. Tudi cena je na Bigfishgames.com dokaj nizka. A vse kazita vsesplošna okornost in starikavost, mimo česar ne bodo mogli niti najbolj zagrizeni oboževalci Julesa Verna. Kolikor jih že je. ***Kavbojc***

Big Fish Games ● 7 $

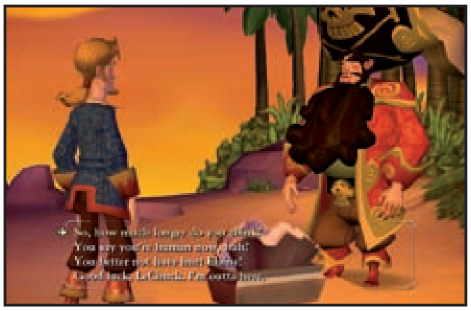
TALES OF MONKEY ISLAND: THE SIEGE OF SPINNER CAY

Zakonca Marley, em, Threepwood se v drugem delu sicer spet snideta, a veselje je kratkotrajno. Rešiti je namreč treba kolobocijo okrog LeChuckovih koz, ki se kot vihar širijo po gusarski populaciji. Medtem ko Elaine posreduje med živčnimi razbojniki in ljudstvom androginih morskih deklic, ki naj bi poznale informacije glede zdravila za izpuščaj, ima Guybrush drugo delo. Za začetek mora izslediti tri zlate relikvije in ob tem trpeti vmešavanje neznosno prijaznega, v človeško obliko spremenjenega LeChucka. Obenem se otepa lovke na gusarske glave Morgan LeFlay. Mula je dokaj posrečen lik, spojen iz elementov krvosledke in fanatične oboževalke.



● Če je Elaine prejšnji del preždela zvezana, je tokrat veliko bliže akciji. Z žensko gospodovalnostjo ne štedi, žal pa ni moč prevzeti nadzora nad njo.

A kakor so zasuki okrog nastopajočih zanimivi, je Obleganje opazno manj osredotočeno kot prejšnji del. Ker gre za nadaljevanje in ne neodvisno epizodo, ima Guybrush v žepih stare predmete iz enice, recimo čvekavo papigo. Kul je, da jih večkrat uporabi. Vseeno pa je nekaj puzel umetno oteženih, recimo prerekanje glede zakopavanja zaklada in popravljanje jambora. Čeprav si končno rešitev izgruntal že davno, si prisiljen preskakovati nepotrebna polena. Prav tako ne vidim razloga, da je v špilu znova kolovratenje skozi džungelski blodnjak. Je pa tokrat več rabe zemljevida in prevažanja med otoki, kar počneš bodisi z ladjo bodisi z lokalnim transportom v obliki splava. Čeprav se zdi lokacij sprva veliko, so otočki, sploh tisti s puščavnikovo kočo, nepopolno izkoriščeni. Poleg tega se pod pretvezo neugodnih vetrov ni mogoče vrniti na otok Flotsam. Še vedno čakamo tudi na pojav Murrayja in Stana, brez katerih pač ne sme miniti nobena opičja saga.



● LeChuck šarmira v novi, nenagniti podobi in se ne pusti zvabiti v besedni dvoboj. Vse kaže, da je dneve svoje strahovlade prerasel. Za zdaj.

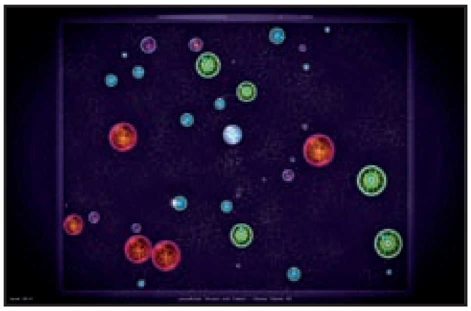
Drugi od petih delov torej deluje manj suvereno kot bombastična otvoritev. Tudi dolžina je občutno krajša, saj komajda napolni štiri ure. Pozitivno je pak, da Telltalovci v sodelovanju z ameriškim Amazonom po novem nudijo nakup posameznih epizod. Ob tem načrtujejo sistem popustništva za tiste, ki bi po nakupu ločenih delov posegli po kompletu celotne sezone, tako da bi jih ta še vedno stala 35 dolarjev. Steam tega (še?) nima, takisto ne britanski Amazon in Telltalova štacuna. ***Navi***

Telltale Games ● 9 $

OSMOS

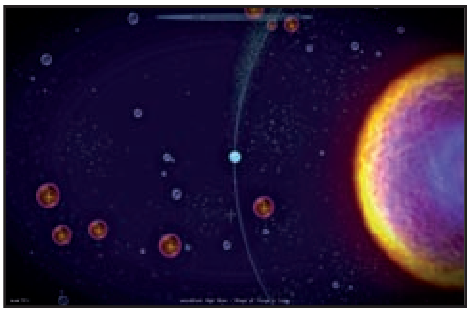
V Spore je marsikoga najbolj navdušila uvodna stopnja, kjer se kot mala celica trudiš preživeti v poje-ali-bodi-pojeden svetu. Neodvisnica Osmos je izpeljanka tega koncepta, iz katerega so Hemisphere Games zgradili ves špilčič za 7 evrov na Steamu. Igralno polje opazuješ od zgoraj in kontroliraš okroglo celico, ki želi z goltanjem ostalih rasti, dokler ne postane največja, s čimer odide na naslednji nivo. Vse delaš z miško, in sicer tako, da kurzor postaviš ob celico in pritisneš levi gumb. Tedaj celica skozi membrano iztisne nekaj tekočine, kar jo pospeši v nasprotno smer. Od tod ime špilčka – iz besede osmosis oziroma osmoza, ki pomeni prehod tekočine skozi polprepustno opno in je bistven za življenje.

Sliši se enostavno in tudi je, saj sistem dojameš v par sekundah, v nekaj minutah pa poštekaš, kako hitro se celica giblje. Finta je v tem, kakšne subtilnosti Osmos vsebuje in v kakšnih situacijah se znajdeš. Večja kot je namreč celica, bolj nerodna je in več tekočine moraš iz nje iztisniti, da jo pospešiš. Več tekočine kot iz nje iztisneš, manjša je, iztisnjene kroglice pa lahko požro konkurenti in tako sami zrastejo. Katero celico lahko požreš, naznanita njena velikost barva – bolj kot je rdeča, manj primerno je, da se je lotiš, in bolj kot je modra, boljša žrtev je.



● Videti je neizoblikovano, a v gibanju ima igra, ki teče tudi v visokih ločljivostih, izreden čar. Celice se notranje bleščijo, ozadje rahlo migeta ...

Igranje je torej lovljenje ravnotežja med rastjo in gibčnostjo na podlagi dinamičnega, prepričljivega fizikalnega modela. Dokler so naokoli razmetane le možgansko mrtve konkurenčne celice, ni težav, saj so uvodni nivoji lahkotni. Kmalu pa nastopi več vrst požeruških okroglinic, ki te mimogrede presežejo in naposled pomalicajo. Njihova umetna pamet je presenetljivo dobra, poleg česar je dosti kasnejših nivojev zastavljenih v skorajda ugankarski obliki z vedno enakim začetkom. Če na štartu sprejmeš napačno odločitev, boš podlegel in pika. Na srečo lahko vsak nivo instantno reštartaš, kar prihrani dosti slabe volje, saj boš nekatere ponavljal po večducatkrat. Igra tako hitro postane hardcore izziv, čeprav sprva daje vtis nedeljskosti in usmerjenosti v občasne stranke. Sploh s svojo sanjavo izvedbo, ob kateri pomisliš, u, to bi pa moja punca ali žena špilala. Po vesoljsko črnih ozadjih lebdeče pospešujejo bliskotave celice različnih barv, kar spremlja fantastično vzdušna elektronska muzika. Enako, ampak spet drugače kot Spore, tako kot vsa igra.



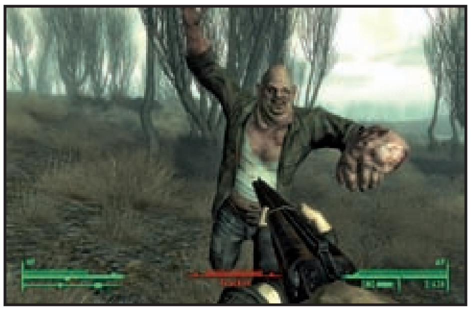
● Tisto na desni ni zvezda, marveč gromozanska celica, saj se ne znajdeš iznenada v vesolju. Imajo pa ti nivoji vsemirski pridih, saj se premikaš po orbiti.

Vsebine je sicer bolj malo. Špil tvori ducat kratkih sklopov parminutnih stopenj, katerih nekako polovico daš skozi precej zlahka in hitro, ostale pa ponavljaš, dokler ti ne uspe po sreči ali zaradi res pazljivega načrtovanja. Na srečo sklopi niso nanizani premočrtno, temveč jih lahko opravljaš ločeno, če se ti kod zatakne. Eden je usmerjen v ambientalno sprostitev, drugi v boje z zavedajočimi se bitji in tretji v borbo z gravitacijo velikih celic, podobnih planetom, kar doprinese nekaj raznolikosti. Večigralstva ni, internetnega primerjanja rezultatov tudi ne. Kljub temu pa je izkušnja luštna in precej samosvoja. Če ti je dogajal uvod v Spore, le poglej vsaj demo, ki je takisto na Steamu. ***Sneti***

Hemisphere Games ● 7 EUR

FALLOUT 3: POINT LOOKOUT

Broken Steel, tretji dodatek za najboljšo frpjko lanskega leta, je pomenil lep zaokrožek Falloutove štorije in nas z dvigom na trideseto stopnjo spremenil v tetko s koso, ki za sabo pušča večje opustošenje od jedrskega holokavsta. A Bethesda se še ni upehala in meni, da radioaktivne planjave skrivajo še veliko nevidenega. Point Lookout se izogne skušnjavi in ne vpelje ne zombijev, ne nacijev, marveč se pošali na račun stereotipnih ameriških redneckov, ki so pobegnili naravnost iz Odrešitve in Masakra z motorko. Point Lookout je močvirno področje izven Capital Wastelanda, koder bombe niso pustošile, a je radioaktivnost prodrla tudi tja in iz lokalne populacije napravila zabačeno drhal, ki hoče na nas po vsej sili preizkusiti ostrino svojih sekir. To, ali pa se parijo med sabo. Vzdušje je izjemno, z meglenim, samotnim močvirjem in norimi kmetavzi z dvocevkami za vsakim drevesom. Nasprotniki so s svojo polomljeno amerikanščino tako simpatični, da jih pustiš živeti pol sekunde dlje.

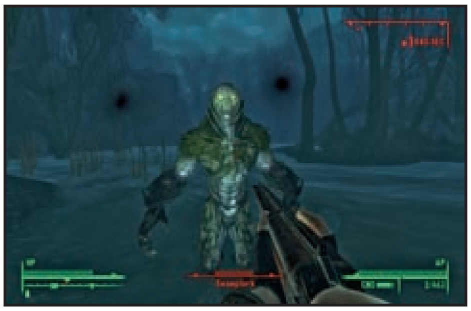


● Tale možakar je postal nasilen, ko sem mu omenil, da ga bom pofotkal in dal njegove slike na Facebook. Še sreča, da imam dvocevko tu jaz.

Kolovratenje po divjini ima osrednji namen, saj je skrivnostna pripoved polna zasukov in za utrganimi domačini se skriva več kot le nerazsodna izbira spolnih partnerjev. Namig: na koncu se boste borili proti vloženim možganom. Ja. Point Lookout tako premore vse, kar je ponudil izvirnik, samo v recimo enopetinski dozi. Fino združenje raziskovanja, pogovarjanja, streljanja in predvsem hecnih dogajalnih trenutkov napravijo četrti dodatek za najbolje zaokroženega od vseh doslej.

Minusi? Iskalci nove opreme bodo malo razočarani, saj divjaki pač ne postrežejo s kako napredno kramo. Polaščamo se pretežno dvocevk in nagnitih cunj, čeprav vzdušje odtehta to pomanjkljivost. Bolj je moteče dejstvo, da so sovragi pretirano močni. Ko shiran redneck preživi pet zadetkov s teslo, orožjem, ki oklepljene soldate Enclava kuri v celih gručah, kljub vsemu gledaš malo postrani. Z zdravjem ni težav, ker ga dosti leži okoli, vendar bi lahko ta del bolje uravnotežili. Ampak Point Lookout je na vsak način vreden svojih 800 pik oziroma slabih deset evrov predvojnega denarja. ***Aggressor***

Bethesda ● 10 EUR



● Eto, sedaj vemo, kam je povodni mož odvlekel Urško. Žal so v tejle jami samo še okostja, tako da je nesrečno dekle bržkone konec vzelo.

Katerikoli špil v Osončju, naj bo za PC, Ps2, Ps3, Xbox, X360, PSP, abc, xyz... Ti zrihtajo na
www.MantisPlus.com
Na zalogi 1700 naslovov

hecanje oči

varanje možganov

Po nekaj letih zatišja se je računalniško-zabavniška industrija znova vneto lotila tridimenzionalnosti. Luni preizkusi zadnje 3D-naočnike, še prej pa razloži zgodovino varanja oči.

Ste mislili, da je občutek 3Dja nova pogruntavščina? Kaj pa še. Gospoda je že v predprejšnjem stoletju hodila bolščat globinske sličice, po drugi svetovni vojni pa penasto norela nad 3D-kinom. Bržkone se spomnite tudi pikčastih stereogramov magic eye in nenavadno zamaknjenih fotk, ki so pred kakimi dvajsetimi leti skakale iz marsikatere revije.

Okoliščine hočejo, da smo na pragu nove norije okrog trideja. Varanje okularjev in možganov sicer nikoli ni izginilo z dnevnega reda, za kar so zaslužne obskurne garažne firmice z visokoletečimi obljubami. Vsake toliko beremo o revolucionarnih naočnikih ali zaslonu, nakar se iz pompa izcimi velik nič. A zdi se, da so zadeve tokrat vseeno drugačne, kajti ljubo trirazsežnost je kot žarek iz Sauronovega očesa osvetlila pozornost resničnih velikanov. Če berete sejemske raporte, vam ni ušlo, da o 3D vneto razglabljajo giganti kalibra Sony, Intel, Disney, Microsoft, Nvidia, Sharp, Samsung in Warner. To ni naključje, saj vsi znaki kažejo na to, da bo za december najavljeni Cameronov film Avatar položil temelje za novo zlato dobo tridimenzionalnosti. Le da sladki 3D tokrat ne bo omejen na kinematografe, marveč se bo razširil na računalnike, konzole in televizijo. Že švicate?

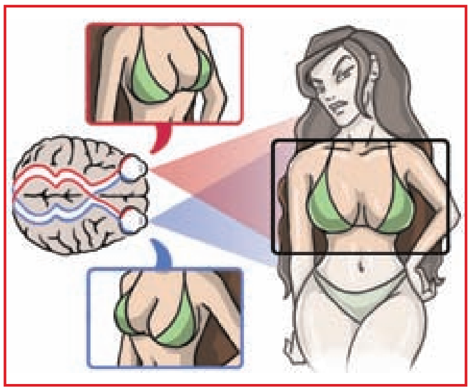
Rojstvo iluzije

Zanimivo je, da vsi komercialno uspešni sistemi za 3D temeljijo na dobrih 170 let starih ugotovitvah Charlesa Wheatstona. Ta nadvse fini in nadvse angleški znanstvenik je razložil pojav, ki je že stoletja poprej begal velike ume, med njimi tudi gospoda da Vincija. Namreč to, da naši očesi nimata enakega pogleda na svet. Ker sta razmaknjeni za nekaj centimetrov, okolico vsako opazuje iz lastnega kota, kar botruje horizontalni zamaknjenosti predmetov – s tujko dispariteti. No, to bržkone veste, saj ste kot otrok zabili nemalo časa z izmeničnim prekrivanjem očes in čudenjem nad tem, da se slika 'premika'. Ali pa sem bil samo jaz čuden paglavec?

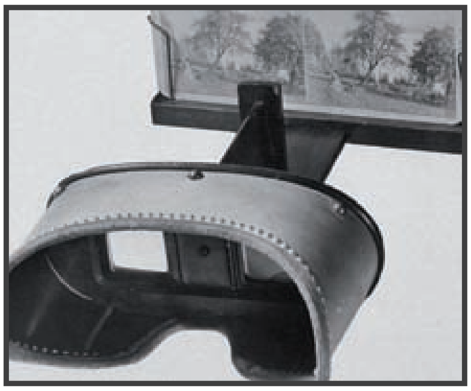
Kako torej, da vodoravne zamaknjenosti ni opaziti med normalnim obojeučnim srepenjem? Krivec so naši možgani, ki sliki združijo v eno, trirazsežno. Ravno to je srčika Wheatstonovih ugotovitev. Čeravno pri grajenju našega okna v svet sodelujejo tudi drugi pojavi in čutila, je razmaknjenost glavni razlog za občutek globine. In še pomembneje, zlahka jo je moč poustvariti z mediji, ki so sicer dvodimenzionalni.

Teorijo je dokazal kar sam Charles. Monokel in čaj je odložil za dovolj dolgo, da je ustvaril napravico z imenom stereoskop, skozi katero je gledal posebej pripravljene kartice s testnimi vzorci. Nanje je vzporedno nanesel na videz identični sličici, ki pa sta bili malenkost razmaknjeni glede na svoji središčni točki. Nato je s stereoskopom vsako oko prisilil v gledanje svoje podobe in pri tem opazoval globinski učinek. Čim večji kot je bil vodoravni razmik med narisanimi trikotniki in krogci, tem bliže so delovali. In obratno: predmeti z malenkostno dispariteto so se zdeli najbolj oddaljeni.

Od teh začetnih korakov do prvega vala navdušenja nad tridejem ni minilo dolgo. Okoli ideje je čez noč vzcvetela pravcata industrija stereo sličic in različnih priprav za njih bolščanje. Na kartice so printali vse mogoče, od tihožitij in pokrajinskih fotk do porednih deklet, ki so nespodobno kazala bedra. Pravzaprav bi

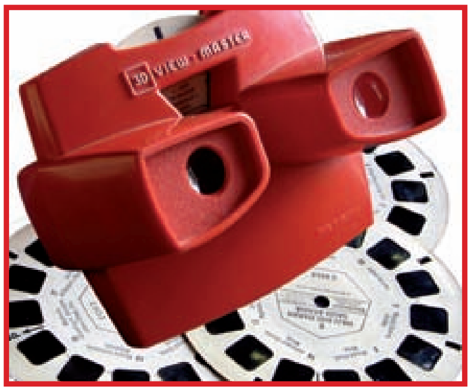


● **Parcentimetrski razmak med zrklima ni edini, je pa daleč najpomembnejši razlog za globinsko dojemanje sveta.**



● **S takimi stereoskopi se je ljudstvo zabavalo konec predprejšnjega stoletja. Stereograme so tedaj risali, pozneje pa jih fotkali s posebnimi kamerami.**

lahko rekli, da je za viktorijanski bum tretje dimenzije v največji meri kriva prav erotika, ki jo je doba tako zatirala. Do selitve hotnic v tretjo dimenzijo so stereoskopi ždeli predvsem na razstavah, v inštitutih in laboratorijih, nato pa so se preselili v gostilne in premožnejše domove. Nič drugače ni danes, ko nove tehnologije med prvimi uporabljajo pornjakarji. Mimogrede, kartice s stereo sličicami so še vedno v rabi, in sicer pri očesnih zdravnikih, ki z njimi ugotavljajo nezmožnost globinskega zaznavanja, strabizem in slične bolezni.

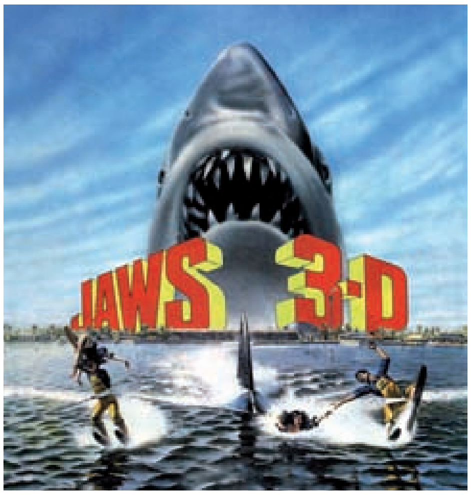


● **Gospodar pogleda s sličicami na kartonskih diskih je ena prepoznavnejših naprav za globinsko zrtje. Naprodaj je še danes, a predvsem kot igrača.**

Vzpon anaglifov

Takisto raznolike so bile naprave za gledanje stereogramov. Naspidirani izumitelji so udejanili čuda očal, naglavnih čebrov in sejemskih bolščalnikov, velikih kot hladilnik. Pri tem so izkoriščali napredek na področju optike – planarne in Fresnelove leče, prizme, taka in drugačna stekelca ... Onegajem je bil skupen samo osnovni princip delovanja: leva sličica za levo oko in desna za desno, kar se ni spremenilo do danes. Eden bolj znanih in najdlje vztrajajočih načinov za dosego vtisa globine je anaglifski (ne anaLgifski, ti šaljivec), ki ga poznate po značilnih rdeče-modrih očalih. Leta 1853 ga je zgruntal nemec Wilhelm Rollman in temelji na diametralno nasprotnih si barvah. Vili je z zretjem skozi ustrezno obarvane filtre ugotovil, da lahko iz testnih sličic skoraj povsem izloči določeno barvno komponento. Kot naročeno za stereoskopijo! Brž je sestavil preproste filtrirne naočnike z rdečim in modrim filtrom (pozneje je modrega zaradi boljše barvne reprodukcije nadomestil cyan) ter se z barvno kodiranimi stereogrami pod pazduho odpravil h kolegom znanstvenikom. No, obogatel ravno ni, takisto ne Francoza du Hauron in D'Almeida, ki sta koncem 19. stoletja anaglifom dala ime ter se lotila tiskanja 3D-podob in prvih javnih predvajanj. So pa na njun račun mnogo kasneje, v dvajsetih letih prejšnjega stoletja, zaslužili ameriški filmarji. Itak. Leta 1922 se je namreč pojavil prvi dolgometražni anaglifski 3D-film The Power of Love, ki je pridelal dovolj denarcev, da so mu sledili še mnogi. Zanimivost: film je imel malenkostno drugačna konca, želenega pa si izbral z natikom samo modrega ali samo rdečega filtra.

● **Porno industriji tride ni nobena uganka. Med prvimi so izkoristili že izvirno stereoskopijo in vse tehnologije odtlej. Joški 3D so ipak joški 3D.**



● **Tride Žrelo so posneli v hibridni tehniki, kar pomeni, da so bili trirazsežni samo določeni odseki. Tedaj se pojavilo opozorilo za natik očal.**

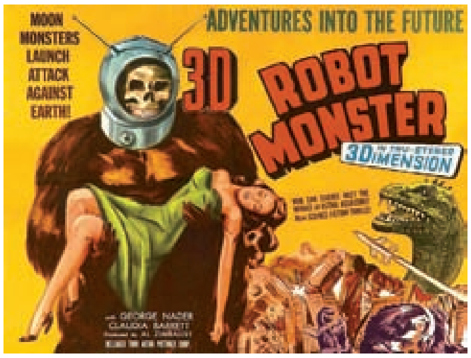
Anaglifovska tehnika je tem zgodnjim poskuskom ustrezala iz več razlogov, toda najbolj vsled cenenosti. Filtrirna očala pač sestojijo iz kosa kartona in dveh prosojnih ploščic obarvane plastike, kar jih naredi primerne za masovno štancanje ter talanje občinstvu. Nič ne de, če daljše zrtje povzroča napenjanje zrkel in s tem glavobole, če od barv ostanejo čudni sivkasti zmazki (za tedanje črno-bele filme to sicer ni predstavljalo ovire) in če opazovalci tožijo nad motečimi obrisi predmetov – duhci, s tujko ghostingom. Anaglifski pristop še vedno velja za cenovno najbolj ugodnega, zato ga pridoma izkorišča cela vrsta medijev, od televizije, stripov, revij in špilov do filmov. Devedeji in blu-rayi, ki se hvalijo s tride podobo, so narejeni skoraj izključno v anaglifski tehniki!

Navdušenje holivudarjev

Za prvo zlato ero trirazsežnosti kljub temu velja neko drugo obdobje, in sicer petdeseta leta prejšnjega stoletja. Združene države so po drugi svetovni vojni doživljale bujno gospodarsko rast, kar pa ni koristilo vsem panogam. Filmski studiji so ugotavljali, da se jim širjenje televizijskih sprejemnikov dodobra zažira v kinematografski posel, saj je rulja raje sedela doma in buljila kvize ter nanizanke. Potrebovali so nekaj svežega in vzburljivega. Recimo barvni tride! Znanost jim je šla na roko, kajti že pred vojno se je začela uveljavljati tehnologija nasprotno polariziranih filtrov. Gre za posebna stekelca, ki prepuščajo samo ustrezno polarizirano svetlobo. Spoznali ste jih pri srednješolski fiziki – ja, govora je o tistih lečah, ki po zasuku za devetdeset stopinj postanejo neprosojne. Filmska industrija je hlastavo pograbila priložnost in lepo število dvoran nadgradila z dvojnimi projektorji, ki so bljuvali nasprotno polarizirane sličice. Z ustrezno nastavljenimi naočniki je vsako oko videlo svoj del filma in 3D-fešta se je lahko pričela.

● **Navdušeni obrazi retro-ljudakeljnov niso marketinški trik. Spodobno opremljen 3D-kino tako navdušenje izvablja tudi modernjakom.**

Poglavitna prednost polarizacijskega pristopa je barvna neokrnjenost (prvi kvazi barvni film v 3D je bil sicer anaglifovski pornič, kakopak), kar je bilo v navezi s stereo zvokom dovolj za privabitev množic. Ljudstvo je vnovič začelo dreti v dvorane in studiji so se marljivo lotili dela. V kakih treh letih norije so proizvedli nad petdeset 3D-filmov, večinoma podpovprečnih akcijad, grozobilnih ZFov in smešnih 'grozljivk'. Dovolj bo, če povem, da sta izmed vseh teh 3D-naslovov iz petdesetih danes cenjena samo dva. Creature from the Black Lagoon velja za klasiko stvorovskih hororjev, dočim je Hitchcockov Dial M for Murder obvezen del jedilnika vsakega filmofila. Še ena smešna lastnost tedanjega 3D-šodra je bilo to, da so kolute s filmom morali menjati sočasno, za kar niso imeli praktičnega sistema. Zato so vsi naslovi vsebovali pavze, ponavadi sredi najhujše akcije.

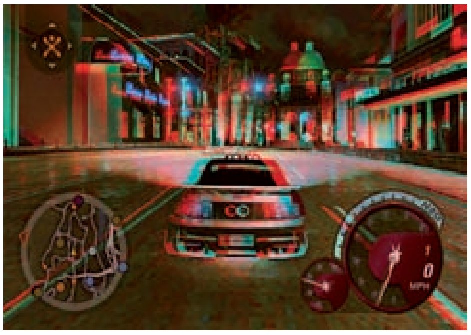

MOON MONSTERS LAUNCH ATTACK AGAINST EARTH!
ADVENTURES INTO THE FUTURE
3D
ROBOT MONSTER
IN TRUE STEREO 3DIMENSION
with GEORGE NADER CLAUDIA BARRETT

● **Tipičen primer pofla, s katerim so v petdesetih filali 3D-kina. Ljudje so se ga hitro naveličali.**

Sčasoma se je občinstvo prijema prenajedlo in obisk je upadel. Razloga pa ne gre iskati le v 3D-učinkih na prvo žogo, osnovnošolskih scenarijih in filmih, posnetih v treh tednih. Velik del odgovornosti namreč nosijo jebivetrski operaterji. Ker se lenuharskim Jim-Bobom ni ljubilo stalno ubadati z usklajenostjo obeh projektorjev, je začel del slike pri mnogih predstavah zaostajati. Gledalci so tedaj na platno dobili čudno mineštro duhcev in polslik, ki je povzročala najmanj nelagodje, v skrajnih primerih pa slabost, glavobol in bruhanje.

Igranje v novi dimenziji

Globinskih iluzij ni ignorirala niti naša najljubša panoga. Nasprotno: igričarstvo je tride pograbilo z obema rokama in kakor hitro se je dalo. Čeprav ni dokazov za obstoj stereografske verzije izvirnega Ponga, sem prepričan, da ga je kdo udejanjil in v mamini kleti organiziral migrenske seanse. V okrog tridesetih letih smo videli nebroj poskusov poustvarjanja globine, s praktično vsemi razpoložljivimi tehnologijami, tudi anaglifsko. Rdeče-modre špile so poganjali že na amigah in prisotni so še danes. Kar poguglajte za 'anaglyph games' in presenečeni boste, koliko znanih naslovov je zmodanih za potrebe zretja skozi kartonske naočnike. Sam sem preizkusil Trackmanio United, Unreal Tournament 3 in Strong Badove dogodivščine. Povem lahko samo, da ne pričakujte preveč. Zretje skozi barvaste filtre docela poruši barvno usklajenost, povrhu pa je globinski učinek pičel in sam sebi namen.



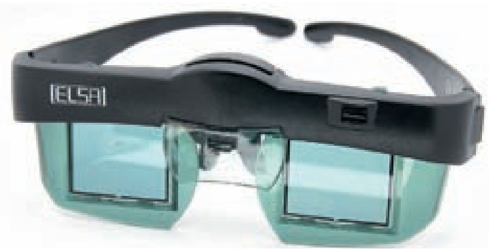
● **Anaglifovska tehnika je resnično neprimerna za igre, saj iz njih izsrka vso barvitost. No, kak Quake še pride v poštev :).**

Nasploh se trideju v špilih doslej ni godilo preveč dobro. Edina stična točka desetin pompoznih sistemov je to, da so po vrsti tragikomično pogrnili. Značilen primer je segacope, 3D-naočniki za master system. Izdajo špeglov, ki se jih po oblikovni plati ne bi sramovala Stevie Wonder in Elton John, je Sega pospremila z obsežno medijsko kampanjo. Nakar so manj kot leto po izidu ukinili vso podporo. Vmes je zanje izšlo celih osem iger, med katerimi si omembo zasluži le Space Harrier 3D. Se je pa segascope uveljavil v podzemni moderski skupnosti. Zavoljo preprostega sporazumevalnega vmesnika ga je bilo moč z malce truda povezati s pecejem, kar je tehnično nadarjen folk izkoriščal za razne nečednosti. Še en slaven mimosunek je Nintendov virtual boy, o katerem ste na kratko čitali pred dvema mesecema v Casovi megazgodovini konzol (id na stranki 5943). Zadevo so si zamislili kot prenosno trirazsežno drkalico, nekakšen futuristični gameboy, a se je uresničila v obliki nepraktičnega bolščala, ki si ga postavil na mizo in vanj tiščal čeber, dokler se ti ni zmešalo od migrene.

"I can see the future in here!
It looks like 1978."

● **Virtual boy in ostali 3D-mimosunki danes delujejo smešno, a tedanji mulci smo o njih sanjali. Po svoje so kul še danes.**

Navkljub mnogim polomijam pa ima igričarska stereoskopija v širši zgodovini trideja posebno mesto. Ravno v njenem objemu so se uveljavili 'shutter glasses', naočniki z utripajočimi LCD-stekelci, ki trenutno veljajo za najbolj praktično metodo podajanja globine. Zamisel, ki stoji za njimi, je resnično preprosta. Monitor ali televizor izmenično prikazuje slike za levo in desno zrklo, medtem ko očala s sinhroniziranim zatemnjevanjem poskrbijo za ustrezno ločevanje. Utripajoča očala so v mnogih pogledih korak pred konkurenčnimi tehnologijami, med drugim zaradi podajanja polnega barvnega spektra in neobčutljivosti na nagibanje glave (slednje je dolgo mučilo polarizacijska očala). A brez hib niso. Ker je vsako stekelce polovico časa neprosojno, je učinek zatemnitve podoben nošenju sončnih očal. Iz enakega razloga se prepolovi osveževalna frekvenca zaslona. Iz televizijskih petdesetih hercev tako dobimo 25 Hz, 60 Hz zasloni LCD postanejo 30-herčni in tako naprej. Vsi pa dobro veste, kaj se zgodi, ko dlje časa bolščiš v zaslon s prenizkim osveževanjem: napenjanje oči hitro privede do glavobola.



● **Revelatorje so prodajali v času riv TNT (predhodnik geforca). Imeli smo jih na testu in zaključili slično kot s 3D visionom: za sprobat, ne za imet.**

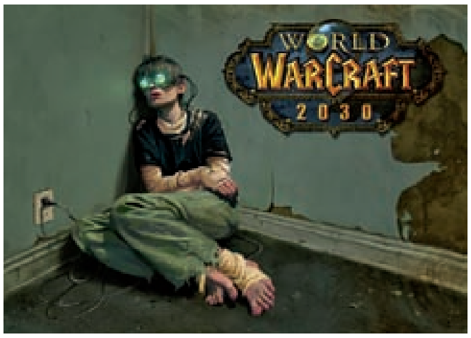
To in slaba špilovna podpora sta poglavitna razloga za propad vseh utripajočih modelov doslej in za tišino, ki je zadnjih par let vladala na področju računalniškega trideja. V dobi zaslonov LCD s fiksnim osveževanjem 60 Hz so utripajoči naočniki pač popolnoma neprimerni. Situacija se na bolje spreminja šele sedaj, ko so na trg prišli prvi elcedeji z osveževalno frekvenco 120 Hz. Več o tem prečitajte v testu 3D visiona.

Ko je govora o računalniški trirazsežnosti, ne moremo mimo pojma navidezne resničnosti. Po zaslugi Kosca in podobnih filmov ga poznate vsi in priznati je treba, da je ideja nobel. Preselitev v računalniško simulirani svet z vsemi naravno danimi čutili je ultimativna oblika fantazije, zabave, užitka in pobega. Morda je celo dobro, da smo navadni smrtniki od tega doslej izkusili samo gromozanske, sila nerodne čelade z vdelanimi brljavimi LCDji. Eno od njih smo dolgo tega testirali v Jokerju in ugotavljali, da so zaslončki motni, nudijo prenizko ločljivost in ti v najpozneje sedemnajstih sekundah silno utrudijo oči. H klavrnemu vtisu so prispevali tudi nezadostni senzorji za zaznavanje premikanja. Glavno poslanstvo naglavnih čebrov je usklajevanje prikaza s premiki glave, za kar pa v devetdesetih ni bilo zadostne procesorske moči. Slika je tako zaostajala za obračanjem bojlerja, kar ni več simulacija navideznega sveta, temveč počutja po sedmih pirih. Po nekaj neuspelih čeladarskih projektih se je VR tako umaknil v zabaviščne centre, kjer so ga združili s pokalicami in premičnimi ploščadmi, naposled pa je odšepal nazaj v laboratorije. Te dni ga v namene urjenja koristi vojska, uporablja se v medicini in določenih industrijah, nakar se seznam počasi zaključi. A brez skrbi, ideja ni mrtva in znanstveniki pridno klepljejo nove načine preselitve v onkraj. Sony je denimo patentiral izum za neposredno spodbujanje čutnih centrov v možganih z električnimi dražljaji, s čemer je teoretično moč poustvariti katerokoli izkušnjo. Strašljivo in obetavno obenem.

● **Velikost in nerodnost potrebne opreme je le eden od razlogov, zakaj se navidezna resničnost nikoli ni prijela. A potrpimo ...**

Danes

Kot sem omenil v uvodu, se 3D pripravlja na nov pohod. Izven iger mu gre pravzaprav že nekaj časa čisto solidno, posebej v kinih. Čeravno produkcija trirazsežnih filmov ni tako naspidirana kot med zlato dobo, novi naslovi redno prihajajo na spored. Takisto raste število ustrezno opremljenih kinodvoran. V Podalpju se ponašamo z osmimi – Kolosej upravlja štiri, ki temeljijo na Xpandovovi metodi krožne polarizacije (njena glavna prednost je neobčutljivost na nagibanje glave), medtem ko štirica Tuševih uporablja tehnologijo dolby 3D z naprednimi barvnimi filtri.



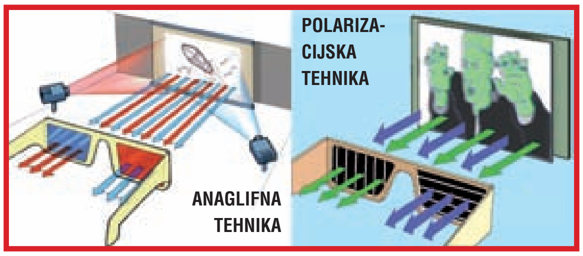
● **... kajti v razvoju so mnogo manjši in udobnejši sistemi. Obsedeni nažigalci masovščin bodo tedaj potrebovali le še samodejno sralnico.**

Za hiter napredek v zadnjih letih ima največ zaslug risanka The Polar Express, ki je leta 2004 v 3D-izdaji šla v promet neprimerno bolje kot dvorazsežna različica. Studiji so tedaj spet zavohali tridimenzionalne denarce in nas odtlej pospešeno filajo s tovrstnimi naslovi. Ja, res je, da je večina med njimi risank (Chicken Little, Coraline, Bolt ...) in filmov za otroke (Journey to the Center of the Earth, Hannah Montana & Miley Cyrus). Toda Beowulf in pri nas prezrti Scar dokazujeta, da imuno ni niti starejše občinstvo. Navsezadnje, zakaj bi bilo? Hollywoodski studiji so za bližnjo prihodnost najavili več kot štirideset naslovov, nedvomno pa jih bomo ugledali še več. Posebej zagreti so pri Disneyu, kjer so se zavezali, da bodo vse svoje

Panasonic bo Cameronov film Avatar izkoristil za obsežno promocijo 3D-tevejev. Od te filmske ekstravagance si veliko obeta tudi preostanek zabavniške industrije.

Trirazsežnost iz Invincible Tigra ne dela odlične igre (opis v prihodnji številki), vendar je potencial opazen.

prihodnje risanke izdelali v tehniki disney digital 3D. Itak je tehnologija prikazovanja dozorela do te mere, da stranskih učinkov praktično ni več. Ne glede na to, ali je govora o Xpandovih, Dolbyjevih, IMAXovih ali kakšnih drugih dvoranah, smo prišli do točke, ko daljše zrtje ne povzroča nelagodja. Povrhu razvoj ne jenja in Xpandovci menda načrtujejo prehod na aktivna utripajoča očala z zelo visokimi stopnjami osveževanja.



Nadgrajena anaglifna in polarizacijska tehnika sta temelja sodobnega tride kina. Prvo nuca dolby 3D, ki je pri nas v Tuševih dvoranah, drugo pa Kolosejevi centri in Xpand.

Največja sovražnica 3D-napredka je v bistvu tehnološka razkropljenost. Ker vsaka znamka uporablja nekoliko ali celo povsem drugačno tehnologijo, so studiji primorani pripraviti več inačic istega 3D-filma. To zahteva tako čas kot denar in jim gre pošteno v nos. Slična tegoba trideju preprečuje skok na televizijo. Zato so velike bvane pred časom sedle skupaj in v okvirih organizacije Society of Motion Picture and Television Engineers pričele razprave o standardizaciji. Pri tem se glavaši niso ustavili pri kinu, marveč so avgusta lani ustanovili podskupino 3D Home Display Formats Task Force, katere naloga je, uganili ste, standardizirati 3D-televizijo. Če jim bodo namere uspele – in ni pravega razloga, da jim ne bi –, bomo dobili način za doživljanje trideja na kateremkoli domačem zaslonu in skozi katerikoli prenosni medij.

Stereo slika je brez ustreznih očal videti kot zmazek. Največji izziv proizvajalcev televizij je zgruntati tehnologijo, ki bo ponujala globinsko izkušnjo ne glede na število in sedežno razpostavitev gledalcev.

Jutri

Čas za novi dvig glave trirazsežnosti ne bi mogel biti primernejši, saj industrija zabavne elektronike mrzlično išče načine, kako čez nekaj let vnovič izvabljati goldinarje rulji, ki se pravkar masovno izkašljuje za HD-zaslone. Vsi indici kažejo na to, da bo čez pet do deset let magična krilatica v domači zabavi ravno 3D. Več elektronskih gigantov, med njimi Sharp, Sony, Samsung in NEC, pridno razvija 3D-televizorje, tu pa je še mnogo garažnih firm z inovativnimi zamislimi. Pristopov je več, najbolj obetavni pa so avtostereogramski prikazovalniki. Za dosego globinskega učinka ne narekujejo nošenja očal, saj s posebnimi filtri vse postorijo sami. Izjemno zanimiva je rešitev nemškega podjetja SeeReal, ki avtostereogramski displej združi s kamero za spremljanje gledalčevih zenic, nakar samodejno prilagaja točkovno matriko. Zadevščina menda omogoča hude efekte, in to za več gledalcev hkrati.

Kaj pa igre? Na računalniškem področju eno pot ponuja Nvidia, medtem ko je druga logična, saj prepad med visokoločljivostnimi 3D-teveji in računalniškimi monitorji ni globok. Priprave so v teku tudi na konzolah, kar dokazuje Sonyjeva najava s pred tedni zaključenega berlinskega sejma IFA. Samuraji so za 2010 napovedali tride teve, podpreti pa ga nameravajo s stereoskopskim načinom za PS3, ki bo navedoma združljiv z vsemi igrami! Kaj bo šele prinesla prihodnja generacija konzol? Po mnenju Andrewa Oliverja, šefa studija Blitz Games, nič manj kot vseprisotno in samoumevno trirazsežnost. Bliskatorji so pravkar izdali Invincible Tiger: The Legend of Han Tao, prvo tride igro za PS3 in xbox 360. Fajterski špil, ki ga za desetaka digitalno tržijo na Xbox Live Arcade in Playstation Storu, je združljiv z obstoječimi stereoskopskimi televizorji, za manj srečne nudi delovanje v anaglifskem načinu, v končni fazi pa tudi dobro staro dvorazsežnost. Andrew je svoje podjetje trdno vtiril na pot trirazsežnosti in pridno nabira izkušnje. Te so krvavo potrebne, saj pravi, da je klepanje iger, katere tretjo dimenzijo nucajo še za kaj drugega kot poceni BU!-fore, zahtevno in drago. Mimogrede, v prihodnji številki boste poleg opisa Nepremagljivega Tigra brali intervju z njim in človek ima za povedati marsikaj pametnega.

Nenazadnje je tu še sveti gral trideja: volumetrični prikazovalniki in hologrami. Slednje poznate, saj so pogosto omenjani. Njihov izumitelj, madžarski znanstvenik Dennis Gabor, je zanje dobil Nobelovo nagrado. Princip holografije je odkril po naključju, ko se je ukvarjal z izboljšavo elektronskih mikroskopov, za vsem skupaj pa tiči zapletena fizika svetlobne difrakcije in interference. Enostavneje povedano je hologram za svetlobo nekakšen kodek za rekonstrukcijo posnetega materiala. Tako ni le 3D-fotka oziroma globinski posnetek iz ene perspektive, marveč ponuja vse možne vidne kote. Sliši se kot znanstvena fantastika, vendar je tehnologija v praktični rabi že desetletja. Statični hologrami so del vsakdanjika in jih kot dokaz istovetnosti najdete na marsikaterem izdelku, recimo procesorjih, Microsoftovih škatlah in baterijah za mobilnike. Nekaj drugega so pak gibljivi hologrami, za poustvaritev katerih je potrebna neverjetna računska moč in ki postavljajo zagate, s katerih reševanjem se industriji še ne ljubi ukvarjati. Na primer to, kako narediti film, ki ga lahko opazuješ iz kateregakoli kota.

Fuji skuša s fotkičem real 3D W1 oživeti stereo fotografijo, ki je cvetela v petdesetih letih prejšnjega stoletja. Ni videti, da bi se 'novost' prijemala.

A take težave bo treba rešiti prej ali slej, četudi v redno rabo pridejo prostorninski zasloni. Gre za tehnologijo, ki po učinku spominja na holograme in katerih najbolj prepoznavni predstavnik so komunikatorske podobice iz Vojne Zvezd. Tehnologija je fizičnim osebam nedosegljiva, v preizkusni in vojaški rabi pa obstaja več takih sistemov. Nekateri se zanašajo na brzinsko osveževanje laserskih 'rezin' v prostoru, drugi osvetljujejo točke v mediju, recimo plinu ali vodi in tako naprej. Rezultat je v vsakem primeru sličen – docela 3D-podoba, ki lebdi in jo lahko obkrožiš, kot če bi se sprehodil okoli kavča.

Prihodnost je svetla in zelo, zelo trirazsežna.

Lunija naposled vendarle razveseli paket z Nvidijinimi stereoskopskimi naočniki. Z njimi ugotavlja, koliko so globinske iluzije napredovale v zadnjih letih.

Geforce 3D vision

Bržkone ne pretiravam, če rečem, da so Nvidijina utripajoča očala trenutno najbolj vroč kos železnine med igrarji. Ta status držijo vse od predstavitve na januarskem CESu, kajti prvič po Elsinih revelatorjih s preloma tisočletja se je stereografije pritaknilo podjetje s količkaj slovesa. Črno-zeleni so to storili velikopotezno, z neumornimi hvalospevi o široki podpori iger, netežavni namestitvi in delovanju, manku stranskih učinkov … Med navdušeno rajo smo se šteli tudi mi, JCTjevci, in čeravno na podlagi prejšnjih izkušenj spadamo med 3D-skeptike, visiona kar nismo mogli učakati. No, namesto masovne splovitve in preplavljanja trgovin se je Nvidia odločila za previden, malodane butični pristop. Naočnike so najprej ponudili izključno v ZDA in še zdaj so v Evropi prisotni izključno na 'pomembnejših' trgih. Za testni primerek smo bili odgovorne primorani neumorno gnjaviti več mesecev, dokler se nas naposled niso usmilili v Nvidijinih nemških pisarnah.

Nujna trdnina

Razlog za previdno tipanje trga tiči v dejstvu, da 3D vision za delovanje potrebuje zaslone s 120-herčnim osveževanjem. Takih je zaenkrat tako malo in sta priporočena le dva: Samsungov 22-inčni 2233RZ in Viewsonicov VX2265wm enakih razsežnosti. Očala so teoretično združljiva še s kakovostnimi katodniki, ki dosegajo dovolj visoko stopnjo osveževanja (vsi trije, ki jih še uporabljate, se sedaj sladko režite), Mitsubishijevo obširno, a pri nas neznano serijo projekcijskih tevejev in peščico projektorjev. Sodobni 120-herčni televizorji LCD ne pridejo v poštev, saj nimajo nujnih dvopasovnih priključkov DVI. Težavo z okrnjeno dobavljivostjo periferije Nvidia rešuje s 450 evrov vrednim kompletom, v katerem je poleg očal omenjeni samsung. Naočniki so na voljo tudi posebej, za 120 evrov. Predpogojev s tem še ni konec. Vizija sodeluje samo z Visto in prihajajočimi Windows 7, dočim dobri stari XPji ali bognedaj Linux gladko odpadejo. In naposled boste nucali primerno grafično kartico. Kandidati so geforci serije 8 od modela 8800 GT naprej, deveta familija od 9600 GT dalje in ves nabor dvestotic.

nVIDIA
GEFORCE 3D VISION

● **3D vision pri nas ni naprodaj in za nakup bo treba skočiti najmanj do Avstrije. Komplet z monitorjem stane štiristotaka, sami špegli 130 evrov.**

Luči …

Recimo torej, da ste pošteno izpraznili denarnico in na kup zbobnali vso potrebno opremo. Kaj lahko pričakujete? Priznati je treba, da so inženirji snovanje opravili z odliko. Naočniki so videzno resda grdi in navedbe o 'oblikovnem zgledovanju po modernih sončnih očalih' izpadejo smešno. Toda praktični uporabnosti ne morem očitati ničesar. Cvikerji so lahki in udobni, v kompletu sta celo nosna nastavka za prilagajanje višine sedenja na vohalnem organu. Skrbi naj si ne delajo niti uporabniki količkaj normalnih dioptrijskih očal, saj vision preizkušeno lepo sede čeznje. Enako elegantno je rešeno vprašanje napajanja. Napravica vsebuje drobčkan akumulator in se fila po kablu USB, eno polnjenje pa zadostuje za štirideset ur delovanja. Sporazumevanje z računalom drugače poteka po infrardeči povezavi prek posebnega piramidnega sprejemnika, ki naj ne bo preveč oddaljen. Najbolje ga je zadegati pod monitor, saj je na njem tudi kolešček za nastavljanje disparitete oziroma občutka globine.

Nič bolj težavna ni programska plat 3D-vizije. Gonilniški sklop se namesti brez težav tako na Visti kot na preizkusni različici Winsov 7, nakar lahko na softver pozabiš. Obvezni kontroli, torej stikalo za vklop in globinski kolešček, sta itak na trdnini. Podpora igram je obsežnejša, kot bi šlo pričakovati od tako novega izdelka. Na seznamu delujočih naslovov *(www.nvidia.com/object/3D_Vision_3D_Games.html)* je na stotine vnosov in čeravno se nekateri ponavljajo oziroma gre za dodatke, je težko biti razočaran. Tako široko sprejetje drugače ni čudno, saj je Nvidia znana po dobrih odnosih in sodelovanju z razvijalci. Položim pa naj vam na srce, da so resnično igralne samo igre v kategoriji 'excellent' in redki naslovi iz postavke 'good'. Špili, označeni s 'fair' in 'poor', niso omembe oziroma preizkusa vredni.

Kakorkoli, podpora igram je vezana na gonilniške profile in se redno osvežuje. Sličen pristop je pred leti uspešno ubral SLI, zato ne dvomim, da bo seznam samo rasel.

PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO
NENAROČEN
Joker

Že spočetka **plačaš 20% manj**, z leti zvestobe pa se ti popust lahko poviša na neverjetnih 35%! Ob naročilu lahko med ostalimi darili izbereš **Empire: Total War** ali **4-gigabajtni USB-ključ**! Prejmi vsak mesec še toplega **Jokerja v svoj nabiralnik!**

Za nameček **vsak mesec** med novimi naročniki **izžrebamo** dobitnika lepega in praktičnega **darila**!

V septembru bomo enemu izmed novih naročnikov na žalost njegovih sosedov podarili Guitar Hero World Tour za PC s kitaro vred!

Srečni avgustovski izžrebanci:
Tomaž Lenart iz Ljubljane
Viki Černic iz Ajdovščine
Žan Mikolič iz Rogatca
Lilijana Ratej iz Laškega

Za nagrado prejmejo izdelek iz kolekcije NIVEA for men.

Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.

... in akcija!

Tako razmazana je videti stereo slika, ko jo zreš brez naočnikov. Še dobro, da visionov sprejemnik podpira hkratno rabo več očal.

“Povej nam že enkrat o trideju!”, vas že slišim nestrpno cepetati. Hja, ni dvoma, da je učinek sprva navdušujoč. Tehnološki demoti in nekaj predpripravljenih stereografskih fotk ter filmčkov pokažejo, da je 3D vision dovršen, zrel pripomoček za kukanje v tretjo dimenzijo. V ustrezno zatemnjeni sobani je učinek res dober in bi ga najlaže opisal kot zretje v 3D-škatlo, iz katere občasno kaj skoči. Res škoda, da so podprti monitorji zaenkrat tako redki, kajti občutek v kinu, kjer platno zaseda dosti večji kos vidnega kota, je neprimerno boljši. A to se bo spremenilo, saj so 120-herčni LCDji univerzalna pot naprej in prej kot slej bomo dočakali 30-palčneža. Enako pozitivnega mnenja je bila tudi peščica prijateljev, ki sem jih povabil na preizkus. Po začetnem privajanju in nastavljanju globine jih je bilo težko odlepiti izza zaslona, vsi po vrsti pa so po snetju naočnikov razkazovali nasmehe. Res škoda, da nisem imel dodatnega para očal, saj sprejemna postaja v teoriji podpira več očalarjev. Tako je na primer moč v dvoje gledati stereoskopski film ali nažigati špile na razdeljenem zaslonu.

TAKEDOWNS 2/14
TIME
BOOST OK!
White Mountain
SUNSET VALLEY

Igranje v trideju je zaenkrat mešana malha dobrot. Določeni naslovi, recimo Burnout Paradise, so fantastični, pri drugih je globinska iluzija zlahka pogrešljiva, dočim so pri tretjih efekti kvečjemu moteči.

Okej, da je 3D vision odličen za navduševanje kolegov, smo torej ugotovili. Drugo vprašanje pa je, koliko je primeren za redno rabo in daljše igralne seanse. Odgovor je v prvi meri odvisen od samih iger. Pri strategijah je občutek globine kvečjemu moteč. Do enakih ugotovitev sem prišel pri hitrih streljačinah, denimo Unreal Tournamentu 3. Ne vem, ali so kriva leta nažiganja na ploščatih zaslonih, če so krivi naočniki ali če sem prestar, toda v hitri akciji z dosti obračanja sem hitro izgubil orientacijo. Za dosti boljšo izkušnjo so se izkazale malce počasnejše streljanke, z Left 4 Dead na čelu. Ko se ti začne v trideju sredi temačne sobe v fris metati truma zombijev, igranje zares pridobi novo dimenzijo (har, har). Krona doživetja so pak dirkačine. Burnout Paradise in Flatout sta po začetnih nastavitvah in iskanju najprimernejše disparitete resnično navdušila, kajti občutek hitrosti in prisotnosti je z očali neprimerljivo boljši. Človeka prime, da bi zraven nabavil enega tistih rukajočih hidravličnih sedežev za dvajset evrskih jurčkov.

Kar se tiče 3D-filmov, je efekt globine pri kakovostno pripravljenih naslovih nadvse podoben izkušnji v kinematografih. Utripajoča tehnologija je na dolgi rok najprimernejša za zrtje gibljivih sličic, saj je najmanj utrudljiva in ne vpliva na barve. Edina posledica je zatemnitev prikaza, kar zlahka popraviš z zvišanjem svetlosti. Za največjo omejitev 3D visiona pri filmofilski rabi pa se vnovič izkaže zaslon skromnih razsežnosti, kajti kljub dobremu poustvarjanju globine je občutek pri zrtju 20-metrskega platna enostavno bolj epski. Ampak okej, to itak velja za vse filme. V nos gre tudi pomanjkanje ustreznih naslovov. Devedejev in blu-rayev z anaglifskimi filmi 3D je kot letos toče, medtem ko je knjižnica naslovov, prirejenih za utripajoča očala, neprimerno skromnejša. Iskanje 'field sequential DVD' na Amazonu izvrže vsega štirideset zadetkov, od tega niti enega res dobrega.

Nazobčani robovi

Tehnološko gledano 3D visionu do prave spoliranosti malce manjka, predvsem na softverskem področju. Dosti preizkušenih iger recimo narekuje spremembo grafičnih nastavitev, ker se naočniki ne razumejo najbolje z vsemi učinki. Posebej jim gredo v nos razni odsevi in volumetrični efekti, kot so dim in učinki z delci (particle effects). Za težavne se znajo izkazati tudi sence in ponekod jih je treba povsem izključiti, kar močno zmanjša nivo vživetja. Nadalje štalo delajo dvodimenzionalni napisi, ki jih očala ne morejo prepričljivo prenesti v prostor. Vmesniki v strategijah zato delujejo tako, kot bi ti bili pripopani na obraz. Slično je z raznimi tekstovnimi obvestili. Še ena razmisleka vredna točka je strojna zahtevnost globinskega izrisa. Ker mora grafična kartica bljuvati dvojno število sličic – očesi sta navsezadnje dve –, se njena zmogljivost efektivno preplovi. Grafov nisem risal, ker so vsi videti povsem enako, povem naj le, da v 3D načinu pričakujte od 40 do 60 odstotkov manj slik na sekundo. To hkrati pomeni, da več kot polovica sicer podprtih grafičnih odpade in da o visionu razmišljajte le, če si lastite kartico ranga geforce GTX 275 ali (priporočljivo) več. Prav tako moram omeniti, da se 3D vision in trojni SLI ne razumeta. Nazadnje pa se zna zgoditi, da nekateri naočnikov preprosto ne boste prenašali. Osebno s stranskimi učinki nisem imel težav, kvečjemu sem opazil rahlo utrujenost po večurnih seansah. Toda našel se je znanec, ki je že po par minutah vstal od računalnika in tožil o tem, da ga 'globinsko srbijo oči'.

Pod črto se moram strinjati z Nvidijinim butičnim pristopom. 3D vision ni za vsakogar, sploh ne za vsakodnevno rabo. Čeravno ne dvomim, da bo z boljšo špilavno podporo in prihajajočimi 3D-filmi na blu-rayu prišel do izraza, sem mnenja, da je primeren zlasti za občasno uživanje in postavljanje. Takisto ni ekonomske računice za nakup, razen če je denar zadnja skrb in si lahko privoščiš odštetje skoraj 500 evrov za tehnološko igračo ter 22-inčnik, za ceno katerega bi drugače dobil 27-palčneža.

eset
we protect your digital worlds
Igrajte varno pri polni hitrosti!
HUD ŠTUDENTSKI POPUST 50 %
ESET SMART SECURITY
Antivirus
Antispyware
Firewall
Antispam
ESET NOD32 ANTIVIRUS
Antivirus
Antispyware
www.eset.si
SI SPLET, d. o. o. | Dolenjska c. 138, Ljubljana
01 428 94 05 | info@sisplet.com
SI SPLET
INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

NEHALEM ZA MNOŽICE

Intel se je naposled usmilil tistih, ki ne letujejo na Havajih, in izdal cenejšo inačico svojega lanskega zmagovalca nehalema, ki predstavlja jedro prvotne serije core i7. Aggressor se z ljudskim lynnfieldom zapelje po parkirišču.

To leto je bilo za Intel lagodno. Njegov tekmec AMD si je uspel zavoljo mnogoterih lanskih spotikov ob lastna polena pod nogami tako zavdati, da kalifornijskega velikana ni resneje ogrozil niti po februarski izdaji solidnih procesorjev phenom 2. Ti se ne prodajajo slabo, a zaostanek je bil prevelik in Intel si je lahko privoščil, da je konec 2008. na svetlo poslal družino procesorjev, ki je 90 % ljudi ne bo nikoli videlo. Prvotna verzija Intelovega štirijedrnega čipa nehalem s kodnim imenom bloomfield je bila namreč čuden tič. Šlo je za nespornega gladiatorja za največje arene, z morilskimi lastnostmi, kot so trikanalni pomnilniški kontroler in tehnologija hyperthreading. To je njegovo ceno seveda pognalo v višave, povrhu pa je reč zahtevala novo platformo s podnožjem LGA 1366. Mamaplate z njim so te dodatno odrle, da ne omenjam lani še zelo dragega pomnilnika DD3.

Prvotna linija procesorjev core i7, katerih osnova je bloomfield, je tako postala pravi predmet postavljanja pred sovrstniki, saj pomeni elitni razred. V bistvu gre s trikanalnim pomnilnikom že za na pol strežniške srčike. Takih dodatnih grelnikov sobe pa povprečen čitavec kakopak ne potrebuje. Intel se je zato leto po tistem, ko je začel z nehalemi, odločil, da je čas, da gre spet zasikat AMDju 'tja dol' med procesorje, ki so smiseln nakup za rajo. Od tu podvrsta jedra nehalem, imenovana lynnfield. Ta je osnova za šibkejšo družino core i5-700 in močnejšo core i7-800. Kaj, še en core i7, porečete? Ja, Intel je, čisto naravnost rečeno, spet pobrkal z imeni, zato imamo dve vrsti srčike i7 – tisto z bloomfieldi in ono z lynnfieldi. A kakorkoli, v rokah imam core i5-750 in njegovega močnejšega brata, core i7-870.

Še vedno nehalem

Ker gre za podvrsto znanega procesorja, v samih pretikalih lynnfielda ni kričečih novosti. AMDjeve umotvore, kot sta monolitna zasnova (torej iz ničle zgrajen, ne iz večjih skupkov zlepljen procesor) in v čip vdelani pomnilniški krmilnik, je Intel že lani podvrgel 45-nanometrskemu proizvodnemu procesu in dobil zmagovalca. Cenejši odvrtek šampiona je zanimive sorte, saj mu niso obtesali jedrc ali predpomnilnika oziroma mu na silo znižali frekvenc. Sredica lynnfieldov si lasti podobna štiri jedra in enako količino predpomnilnika kot vzornik. Se pa razlike skrivajo drugje, kot gre sklepati po 774 milijonih pretikal na 296 kvadratnih milimetrih, bloomfield pa jih ima 731 na 263 mm².

QUAD-CORE DESKTOP
intel
CORE i5
inside
QUAD-CORE DESKTOP
INTEL® CORE™ i5 PROCESSOR
THREE-YEAR LIMITED WARRANTY

Tale core i5 ni najnižja stopnička najnovejše Intelove družine. Na prelomu leta nas čakajo še cenejši core i3 in dvojedrne različice core i5.

Intel je nadaljeval z integracijo in v procesorski čip tokrat zadegal še krmilnik PCIe. S tem odpadeta tako severni most kot povezava QuickPath Interconnect (QPI) do njega. Iz procesorja zato namesto nje molijo neposredno proge PCIe in povezava DMI do južnega mostu. Ta ni več stari znanec ICH10, marveč novi univerzalni Platform Controller Hub – PCH. Poudariti velja, da je grafična avtocesta ožje sorte kot pri bloomfieldih, saj ima le 16 stez, kar ponuja konfiguraciji 1 x 16 ter 2 x 8, v nasprotju z do 36 stezami v prejšnji različici. Podobno krnenje je doživel pomnilniški kontroler, ki je tokrat le dvokanalni s skupno prepustnostjo 21,2 GB/s, ker nestrežniški sistemi resnici na ljubo v 99 % primerov česa več ne potrebujejo. Podprte pomnilniške frekvence so sedaj uradno obširnejše, saj lynnfieldi podpirajo DDR3-1333 (četudi vemo, da jih lepo prebavljajo tudi bloomfieldi). Frekvence predpomnilnika L3 so na podobni ravni, pri i5-700 na 2,13 GHz in močnejših bratih na 2,40 GHz, kar je primerljivo z nižjim delom družine i7-900. Core i5-700 povrhu ne podpira hyperthreadinga, kar je ena poglavitnih ločnic z družino core i7-800, ki pozna dotično dvopasovnost, tako kot dražji core i7-900. Gre za povsem umeten ukrep s strani Intela in ne za strojno pomanjkljivost petic, tako da bo zanimivo videti, če se bodo pojavile sive metode odklepanja sedaj zapahnjenih zmogljivosti.

Frekvenčni rang novincev je podoben stari družini: i5-750 šiba pri 2,66 GHz, medtem ko i7-870 tiktaka na 2,93 GHz. Vmes obstaja še model i7-860 z 2,80 GHz, ki ga na testu nismo imeli. Poudariti velja, da navedene frekvence niso statične, saj je Intel še izboljšal tehnologijo Turbo Mode, s katero procesor samodejno viša frekvenco glede na lastnosti obremenitve. Ta prijem pozna že prejšnja generacija: ko se procesor ne greje čez svojo določeno mejo (TDP – Thermal Design Power), mu močnostna krmilna enota (PCU – Power Control Unit) poviša množilnik frekvence. Ker je pomemben skupni toplotni izpust, je dvig kakopak pogojen z obremenjenostjo posameznih jeder. Če se poti eno samo, je povišanje izrazitejše, kot če delajo vsa štiri. Bloomfieldi so znali množilnik povišati za 1 ali 2, kar je v navezi z osnovno frekvenco 133 MHz pomenilo do 266 MHz pohitritve. Lynnfield zmore množilnik na i5-700 povečati za 4, na i7-800 pa kar za 5 (ne petkrat, pet), če dela samo eno jedro, kar pomeni frekvenčni doprinos do 667 megahercev. To pa zna biti že občutno in hecno je, da utegne biti štirijedrnik zaradi turbo načina v aplikacijah, ki niso večnitne, hitrejši od sicer nazivno hitrejšega dvojedrnika. To je navsezadnje cilj te tehnologije in Intelu je treba priznati, da si dobro prizadeva premostiti praktični razkorak med dvo- in večjedrniki. Lynnfieldi so zaradi izpopolnjenega procesa s TDP-jem pri okoli 95 W hladnejši od predhodnikov, ki kurijo 130 W. Zaradi Turbo Moda bo sedaj toliko pomembneje imeti na čipu dober hladilnik.

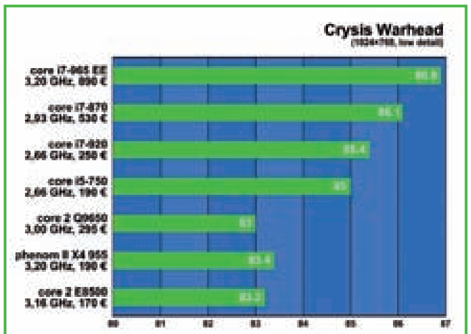
Manj nožic

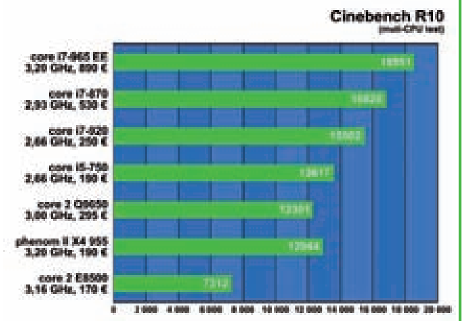
Okrnjeni pomnilniški krmilnik in vodila PCIe zahtevajo manj nožic, tako da so lynnfieldi posajeni v novo podnožje, LGA 1156. Tu pride do izraza Intelova neizmerno brihtna ideja, da tako starejše kot novejše procesorje nazove z i7, zato bodite posebej previdni, kam procesor, ki ga kupujete, dejansko paše. Drug problem je, da hladilniki za novo podnožje niso enaki ne tistim za LGA 1366, ne onim za LGA 775, temveč spadajo natanko vmes. Položaj se utegne izboljšati,

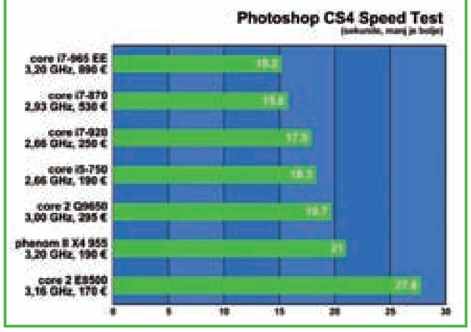
Intel trdi, da je z novim priklopnim mehanizmom rešil težavo nekaterih plošč LGA 1366, pri katerih naj bi prišlo do rahljanja.

ko bodo proizvajalci hladilnikov izdelkom dodali vse možne vrste priklopnih mehanizmov. A zaenkrat velja tudi tu dvakrat preštudirati, kaj kupujete, da se ne boste osmodili z ventilatorjem, ki bo lahko šel samo na polico.

Matične plošče so zaradi odsotnosti severnega mostu seveda cenejše, in to kar občutno – skoraj za polovico. Izdelane so okoli novega Intelovega čipovja P55, ki se med drugim ponaša z zelo hladnim južnim mostom, ki kuri vsega skupaj nekaj vatov. V našem sistemu je čepela plošča Intel DP55KG, sparjena z znanim Kingstonovim pomnilnikom DDR3-1066. V reži PCIe je švical radeon HD4850, diskovje pa je bilo še klasično, brez SSDjev. Privzeti hladilnik se pri kasneje obrazloženem navijanju ne obnese, zato je bil na novinca poveznjen Thermalrightov MUX-120. Sistem je slonel na 64-bitni različici Windows Viste, kar se utegne spremeniti s prihodom sedmice. Poganjali smo standardne teste Cinebench R10, Photoshopov Speed-Test in Crysis Warhead.







Novi ljudski proizvod

Ne bi mogel trditi, da lynnfieldi presenetijo, navdušijo pa vendarle. Core i5-750 je slabši od najšibkejšega predstavnika bloomfieldov, i7-920, medtem ko njegov močnejši brat i7-870 sede pod najvišjo stopnico, na kateri čepijo bloomfieldi extreme edition, in se ravsa z i7-950, ki je v podobnem cenovnem rangu.

Poglejmo sedaj cene. i5-750, ki stane okoli 190 EUR, je primerljiv s phenomi 2 X4, hkrati pa je občutno cenejši od i7-920 ter, kar je najpomembneje, od dražjih modelov serije core 2 quad! 870tka vas bo stala podobno kot 950tka, malo čez 500 evrov. Nekaj je torej takoj jasno: lynnfieldi pošljejo spat tako serijo core 2 kot phenome 2. Brez debate. Poceni core i5 je v navezi s cenejšimi matičnimi ploščami od tistih s čipovjem X58 razlog, da bodo novinci zelo verjetno postali nova prodajna uspešnica.

A četudi glede njihove postavitve v brzinsko razpredelnico ni večjih presenečenj, se ne moreš znebiti občutka, da so nekaj posebnega. Bržda predvsem na račun izpopolnjene tehnologije turbo. Do sedaj je bilo kljub že nekajletnemu širjenju štirijedrnikov špilavcu še vedno težko svetovati, naj si omisli ravno tega. Prav tako ali še bolje jo je odnesel z dobrim dvojedrnikom, saj frekvenca še vedno vlada. Nova družina pa nam s svojim naprednim višanjem urice odločitev močno olajša, saj se srčike z nalogami, ki ne zahtevajo večnitenja, soočajo skoraj tako dobro kot dvojedrniki z veliko višjim nazivnim taktom! Zato je mogoče trditi nič manj kot to, da novi Intelovi procesorji pomenijo dokončni zaton dvojedrnikov, ki se je napovedoval že nekaj časa, a se do zdaj še ni uresničil.

Kaj torej preostane velikim, če je tu cli ... pardon, lynnfield? Procesorji v podnožju LGA 1366 bodo ostali na vrhu in v strežniških sferah. Omejitev na 16 stez PCIe je za hardkor multi-GPU navijalce povsem nora misel. Takisto se ne navijajo tako dobro, kar je na prvi pogled spričo tehnologije turbo celo malce hecno. Problem se skriva ravno v integriranem krmilniku PCIe, ki je zaradi vezave na notranjo frekvenco (base clock – BCLK) huda ovira, saj dvigov ne zmore dohajati. Na privzeti napetosti Vcore se lynnfieldi navijajo nekje do najvišje meje turbo boosta, za kaj več pa je treba višati napetost. Ker so novinci energijsko varčni, se da Vcore z omenjenim Thermalrightovim MUX-120 povišati na 1,4 V, s čimer je moč doseči 4 gigaherce. Ni slabo, ni pa tudi primerljivo s phenomi 2 ali težkokategorniki družine i7. Omeniti je treba, da je najbolje navijati z izključenim turbo načinom, saj začne sicer procesor ob malo nitih žokati previsoko in boste hitro imeli probleme. Nasploh bo navijanje skupaj s turbom še zanimiva reč, ki jo bo treba bolje raziskati.

LGA 1156 je z mamaplatami okoli stotaka navzgor torej nov standard za špilavca, ki za mašino noče dati toliko kot za avto, Intel pa ima v rokah zmagovalca tudi v srednjem razredu. Core i5-750 je hiter, poceni in varčen, podobno kot i7-870 v nižjem visokem razredu. Začetkom naslednjega leta pa dospe naslednja generacija, srčika clarkdale z 32-nanometrskimi jedri ter 45-nanometrskim integriranim grafičnim čipom. Tudi ta bo sodila na LGA 1156, a je treba poudariti, da jo morajo podpirati matične plošče. Zaenkrat je še ne! V zgornjem razredu medtem pripravljajo šestjedrni gulftown na podnožju LGA 1366. Sedaj je na vrsti AMD. Težko delo ima.

intel
EXTREME
BOARD
inside
DP55KG
Extreme Series

Čeravno smo na testu imeli Intelovo ploščo, naj vas nič ne skrbi. Proizvajalci mamaplat so bili na lansiranje dobro pripravljeni in izdelkov je obilo.

vodafone
Na Vodafone live! se za vsakega najde nekaj akcije!
Command & Conquer™ RED ALERT™ Mobile
IG CNCRA
Crash Bandicoot Mutant Island
IG BANDIC
Deer Hunter 3
IG DEER3
Za nakup igre pošlji kodo na 9999.
ORTO
WWW.SIMOBIL.SI/LIVE
si.mobil

Poslani SMS ali nakup ne prinašata članstva v SMS-klubu!

Command & Conquer™ RED ALERT™ Mobile © 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command and Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. | **Crash Bandicoot Mutant Island** © 2009 Activision Publishing, Inc. Crash Bandicoot and Activision are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. | **Deer Hunter 3** © 2008 Atari, Inc. All rights reserved. Developed by Southlogic Studios. Deer Hunter is a registered trademark of Atari, Inc. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc.

Si.mobil d. d., Šmartinska cesta 134b, SI-1000 Ljubljana

Tako kot sta sčasoma zgubila kilograme sprva nabuljena PS2 in PSP, je prvega septembra krepko shujšal nekdaj impozantni playstation 3. Sneti postavi na omaro 'PS3 slim' in preizkusi, če enako dobro opeče kruh kot stari toaster Dartha Vaderja.

DAHAVKA

Denar je sveta vladar in osnovni razlog, da bodo odslej v trgovine prihajale le še nove, zdruznjene izvedenke playstationa 3. Celo velikan, kakršen je Sony, si namreč ne more privoščiti velikih izgub, ki jih prinaša tako napredna in za tako relativno nizko ceno prodajana naprava, kot je črni monolit. Zanašati se na to, da bodo razliko med prodajno nalepko 399 EUR in dejanskimi stroški povrnile igre, ni modro. Sploh ne v dobi gospodarske krize. In ob konkurentih Microsoftu ter Nintendu, ki z njegovega samurajskega telesa režeta velike kose mesa. Zato so Japonci šparali že sproti. Prvotna bajsika je zlagoma izgubila najprej strojno združljivost z igrami za PS2 in nato še softversko … prejela drugačen blu-ray pogon, ki ni znal več brati ploščkov SACD … bila ob dvoje USB-vrat od prvotnih štirih … se otresla bralnika pomnilniških kartic … in založila kromirano obrobo, ki jo je nadomestila srebrna. Zdaj pa je izšla še orenk revizija, ki ji ljudstvo pravi PS3 slim, čeprav to ni uradno ime. Odslej je PS3 pač PS3, z novim kratičnim logotipom vred, kajti prejšnji logo z vso besedo v tipografiji, kakršno ima film Spider-Man, je zgodovina.

Odpakirana

Magična beseda je nižja cena, kajti agresivna Microsoftova tržna politika je playstation opazno poškodovala. To, da je PS3 tišji od xboxa 360, opremljen z blu-ray pogonom in wi-fijem ter z zastonjskim spletnim servisom, veliko ljudem ni pomenilo dovolj, da bi odšteli 400 namesto 300 in potem celo 200 evrov, kolikor je veljala šatulja iks brez trdega diska. Xbox 360 je imel prednost kot sicer bolj oskubljena, a cenejša in vseeno dovolj sposobna ter močna konzola z odlično bazo iger. Ampak shujšani PS3 in stara zaloga bajsik po novem staneta 300 evrov, kar mašino pomakne v topovski domet za udar po neposrednem Microsoftovem tekmecu. Slim kajpak enako poganja enake igre kot doslejšnji playstation 3 in je z njim povsem združljiv, saj se struktura procesorja cell, grafičnega čipa RSX, rama, vodil in drugih elementov igrarskega drobovja ni spremenila. LittleBigPlanet in MAG bosta grafično, zvočno, nadzorno in sploh v vseh pogledih enaka na obeh mašinah. Takisto so v njem ostali blu-ray pogon, ki suče igre, filme ter glasbo, wi-fi in povezljivost s PSPjem. Žal pa je enaka tudi vsebina škatle pri nakupu. To pomeni, da poleg konzole, ki jo spremljata napajalni kabel in joypad (to ni več sixaxis kot njega dni, ampak tresoči dual shock 3), še vedno dobiš bedni kompozitni video kabel namesto komponentnega ali HDMI. Dobro, HDMI-kabel stane kakih deset evrov, a vseeno – da Sony napravi, ki sodi v vrh zabavne elektronike, leta 2009 prilaga kompozitno žico, je nezaslišano. Kaj šele, da bi zraven dobili kak blu-ray s HD-odlomki iz filmov ali kartico z nekajevrsko kodo za Playstation Store. Recesija, hmmm?

Skorajda kvadratna konzola meri 29 x 29 x 6,5 centimetrov, kar je malodane polovico višine starega PS3 in za kaka dva centi niže od xboxa 360. Tudi dokaj lahka je, saj tehta dobrih pet kilogramov, skoraj dve kili manj od debeluške. USB-ja sta spredaj levo, zraven je pokrov za enostavno zamenljiv 2,5-palčni trdi disk (tak, kakršni so v prenosnikih), ki ga je zdaj za 120 GB. Bralnika kartic ni več, tako kot ne kompatibilnosti s špili za PS2. Za slednjo je Sony uradno najavil, da se je od PS3 poslovila za vekomaj. Sijoči lesk se je izgubil, tako kot kromirana in srebrna obroba. Zdaj je vsa naprava odeta v enako črno, malce hrapavo in nekam neugledno plastiko. Takisto sta šla po gobe zgolj na rahel dotik občutljiva gumba za vklop in izklop ter izmet ploščka, saj nova klikotno pritisneš navznoter. Kot knof na gatah je odpadlo celo stikalo on/off na zadnji strani, kjer so še vrata HDMI, zvočno-slikovni multi out (kompozitni kabli in druščina), LAN in optični toslink. Če hočeš biti ultimativno eko, moraš iztakniti napajalni kabel, ki ima dva pina namesto treh. Naprava se kljub temu, da je cell zdaj izdelan v 45 nm tehnologiji, greje podobno kot prejšnji model, kar pomeni zelo. Je praktično enako tiha, tako glede ventilatorjev kot sukanja okroglin, tudi napajalnik je še vedno notranji. Le novi drajv v slimki, ki seveda nima

● PS3 tako kot xbox 360 sproti dobiva nove možnosti skozi redne nadgradnje programske opreme. Zadnji sistemski softver je inačice 3.00 in prinese drugačen videz, a slovenske accounte oropa sprotne dostave novic.

● Xbox 360 je pri vrhunskih igrah v prednosti tudi zato, ker je bil na trgu leto prej. Seznam špilov, ki za PS3 pridejo v naslednjega pol leta, pa hudo obeta: God of War 3, Uncharted 2, Gran Turismo 5 …

NOVI NAKUPNI NASVETI

Decembrski primerjalni testis konzol je že daleč nazaj, zato so na mestu obnovljene misli.

PS3 slim 120 GB (300 EUR) : xbox 360 premium 60 GB (240 EUR) ali xbox 360 elite 120 GB (250 EUR)
Svete vojne med lastniki oziroma ljubitelji PS3 in xboxa 360 bi lahko zdaj po eni strani potihnile, saj sta si napravi cenovno zelo blizu. Po drugi pa se lahko še bolj razplamtijo, saj za križarje ni boljšega kot odkrivati nove prednosti & pomanjkljivosti. Prav tako je okus pač okus in komur je neznansko všeč ena naprava, mu spremenjena cenovna politika ne bo pomenila dosti. In navsezadnje so tu igre – kdor napeto pričakuje Forzo 3, bo častil / si bo omislil xbox 360, kdor prisega na Gran Turismo, zaradi petice ne bo mogel brez PS3. Na eni strani je Alan Wake, na drugi Uncharted 2. In tako dalje. No, v splošnem velja stara ugotovitev, da je PS3 boljši za večpredstavne namene višjega razreda zaradi tihosti in pogona blu-ray (X360 ima DVD-pogon, je precej glasen in je nagnjen k crkotom – oboje je malo izboljšano v novi reviziji jasper), medtem ko je docela igralsko vzeto xbox do neke mere v prednosti. Xbox je znan po tem, da se bolje obnaša pri večplatformskih naslovih, a treba je reči, da so razlike v splošnem majhne. Obstaja tudi bera iger, ki so boljše na PS3. Po drugi strani ima X360 zaenkrat več vrhunskih ekskluziv. Oceno 90 v Jokerju je doseglo devet špilov, ki so dostopni samo na njem (Gears of War, Table Tennis, Test Drive Unlimited, Crackdown, Virtua Fighter 5 Online, Braid, Gears of War 2, Trials HD, Shadow Complex), a le en za PS3 (Metal Gear Solid 4). Spletni servis je na xboxu plačljiv (od oka pet evrov na mesec), na PS3 pa zastonj, vendar ima X360 privzeto slušalke z mikrofonom, ki so na PS3 opcijske in zato ne pretirano razširjene. Spletni štacuni (Xbox Live Arcade, Playstation Store) sta pri obeh konzolah dostopni s karticami s kodo. Playstation za razliko od konkurenta omogoča še stikanje po internetnih straneh, vključno z gledanjem YouTuba in poročil.

PS3 slim 120 GB (300 EUR) : wii (240 EUR)
Če nisi ravno usekan na Maria in Zeldo, menim, da je wii tretji v vrsti nakupov za kogarkoli, ki ima rad kakovostno domačo zabavo. Saj beli prisekanček ima svoj nabor dobrih novih iger, kot je Little King's Story, WiiWare se začenja popravljati in Wii Sports v četvero je ava za druženje. Toda 240 evrov za napravo, ki strojno brutalno zaostaja za enako cenjenim xboxom 360 ter le malo dražjim PS3? Veliko je to.

PS3 slim 120 GB (300 EUR) : PS3 40 / 80 GB (300 EUR)
Svojega PS3 iz čisto prve serije (takratna cena: 599 EUR) ne bi zamenjal za slima, saj je nabit s funkcijami, od vrtenja SACDjev prek namestitve Linuxa do backward compatibilityja. In če ga vržem v glavo vlomilcu, lahko lobanjsko dno obesi luftat v omaro. Bravia sync na slimu je že kul, ampak Sonyjev blu-ray daljinec je tako dober, da ga ne pogrešam. Skratka, launch enota ima preveč dobrega, da bi jo menjaval za suhico. Poznejšim modelom, torej 40 in 80 GB ter omejenemu 160 GB, pa je slim nadmočen.

pladnja, je glasnejši od starega, ko kaj vanj vstaviš in iz njega izvržeš. SACDjev vnovič ne bere, DVD-Ajev pa itak ne, saj je to Sonyju konkurenčni format. Suhavdarka zaradi ravnega roba manj stabilno stoji pokonci in je treba, da si pri tem brez skrbi, dokupiti uradni podpornik. Kuri pa polovico manj štroma, okrog 100 vatov namesto 200, kar jo izenači z novimi xboxi 360 serije jasper. Na leto zna to prišparati nekaj evrov. Hecno je, da na disku ni nameščen najnovejši firmware 3.00, temveč 2.76.

Kakšen je slim na polici, je stvar okusa, težko pa bi kdorkoli rekel, da je enako impresiven kot stari PS3. Ta je nekaj posebnega, saj se ga vsled loščа ter nenavadne izbočene oblike drži pridih elitizma, dočim je novi model zaradi majhnosti in mat črnine precej neopazen. A zanj si dal stotaka ali vsaj nekaj deset evrov manj, če upoštevam razne trgovske akcije bajsik, in to se nekje mora poznati.

Za in proti

Temeljni slimovi plusi so tile: je nov, kuri manj elektrike in ima 120 GB diska. Nadalje so tu dvosmerna vrata HDMI, ki omogočajo 'bravia sync' – krmiljenje PS3 z daljinskim upravljalnikom televizorja. Reč v osnovi deluje brez težav: stopiš v meni prikazovalnika, po možnosti takega iz Sonyjeve serije televizorjev bravia, za katerega je navedeno, da podpira bravia sync, in poiščeš združljive HDMI-naprave, med katerimi je PS3. S tevejevim daljincem lahko nato šariš po playstationovem XMBju, greš v Playstation Store in tako dalje, kar je le malo manj odzivno kot z dual shockom ali namenskim remotom. Takisto uravnavaš njegove menije med ogledom filmov. Se pravi, da v teoriji ne potrebuješ več namenskega daljinca za PS3, če imaš ustrezen teve. Konzolo prek daljinca izključiš skupaj s televizorjem, če tedaj ničesar ne počne.

● **Opevani PS3-ekskluzivni Heavy Rain bo noir detektivska avantura, obogatena s filmskimi kadri, napeto zgodbo in fantastično grafiko.**

PS3
PLAYSTATION 3
UNCHARTED
SONY

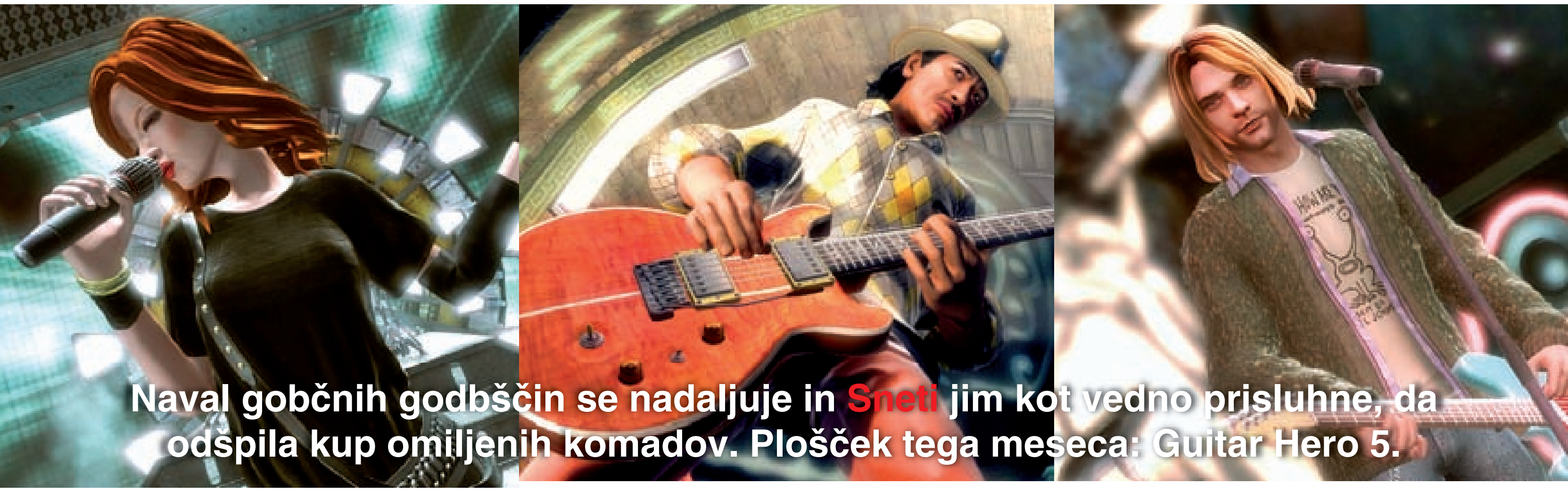
● **Uncharted se igra enako v dahavki in bajsiki. Niso pa vsi navdušeni nad novim videzom in marsikdo je bil pripravljen odšteti sto evrov več za to, kar vidiš na desni. No, Sonyja zanimajo mase in te hočejo nižji strošek.**

Ni pa vse tako rožnato. Brskanje po PS Storu se zaključi, ko opaziš, da ni gumba za vrnitev v prejšnji meni, menijev med predvajanjem filma s televizorjevim črnogorcem dostikrat ni moč dobiti in podpora različnim tevejem je vsaj zaenkrat malo hecna. Vedeti je namreč treba, da bravia sync ni nič drugega kot preimenovan standard HDMI CEC (Consumer Electronics Control), ki omogoča po HDMIju povezanim napravam, da se medsebojno nadzorujejo. CEC je veliko firm preimenovalo po svoje: Sony mu pravi bravia theatre sync, Sharp aquos link, Samsung anynet, Philips easylink, Pioneer kuro link in LG simplink. Še vedno pa gre za isti standard in bravia sync na slimu ni omejen na Sonyjeve televizorje, ampak deluje tudi z drugimi, recimo s Panasonicovo serijo viera. Kar ni čudno, glede na to, da je v slimu Panasonicov HDMI-čip. Zapaženo delujejo tudi Sharpovi aquosi in Samsungovi modeli, ki poznajo anynet. Seveda pa ni nič zacementirano, kot se za elektroniko spodobi, in splet je poln poročil ljudi, da ta in ta model deluje, spet drugih, da ne. Stari PS3 bravia synca nima in ga ne bo imel, saj je ta hardverska domena novega čipa.

Še ena lastnost novega modela PS3 je, da ima sposobnost bitstremanja, torej nespremenjenega pošiljanja receiverju zvočnih signalov DTS-HD master audio in trueHD, medtem ko jih prejšnji PS3ji konvertirajo v večkanalni PCM. Vsekakor je to v praksi zanemarljivo. Saj je kul, ko se na sprejemniku prižge lučka DTS-HD MA, ampak to je vse (ne bi se spuščal v kilometrske razlage). Batagelca: taisto sposobnost imajo že HDMI-čipi v novejših debelih PS3, a je Sony ni vklopil.

Kaj pa slimovi minusi? Manj impresivna zunanjost, večja cenenost, ni lastnosti splovitvene enote (ta suče SACDje, ima štiri USBje in bralnik kartic ter vrti igre za PS2), ohrnost priložene robe in nezmožnost namestitve Linuxa kot alternativnega operacijskega sistema (Other OS). Ta opcija pri bajsikah ostaja, čeprav nadgradiš firmware na novo inačico 3.00, pri izstradankah pa jo je Sony zaradi nižje cene ukinil. Vendar ne cene same naprave, temveč plačila ljudi, ki skrbijo za nadzorne gonilnike. Prav tako je opaziti malce večjo počasnost. Vstavil sem štiri filmske blu-raye in pri vseh je trajalo od štiri do pet sekund več kot na 60 GB bajsiki, da se je pojavil osrednji meni. Igre so pokazale mešano sliko. Uncharted se je na 60 GB PS3 zagnal enako hitro kot na slimu, Street Fighter 4 in Metal Gear Solid 4 sta se vitkici inštalirala skoraj minuto hitreje, a se pognala pet sekund počasneje, dočim je Heavenly Sword namestitev izvedel osem sekund hitreje na bajsiki in na vzporednem 40 GB PS3 kot na slimki, na slednji pa se je pognal zaskrbljujočih 17 sekund počasneje. Čeprav rezultatov ne gre posploševati, znaš biti razočaran, če od svežega modela pričakuješ pohitritev. Je tako zaradi Sonyjevega varčevanja? Najbrž. Denar, sveta vladar ...

PETA PLATA



Naval gobčnih godbščin se nadaljuje in Sneti jim kot vedno prisluhne, da odšpila kup omiljenih komadov. Plošček tega meseca: Guitar Hero 5.

Da je revolucija v žanru glasbeno-ritemskih iger oddaljena toliko, kot so dolge cifre na bančnih računih založnikov, smo že poštekali. Zato je GH5 kljub zveneči cifri le udobna evolucija glede na Guitar Hero World Tour (Joker 185), ki je predhodnicam dodal udejstvovanje v grupi. Potem ko ga je k temu prisilil Rock Band, seveda. Igro sicer spremlja nova kitara z rdečo ploščo, a je le osvežena ona iz World Toura – boljši je touchpad, ki je zdaj povsem digitalen in s tem natančnejši, ostalo pa je enako. Activision sicer trdi, da so izboljšali strum bar, brenkalno udarjalo na telesu, ampak razlike ni opaziti. Bobni ostajajo enaki, mikrofon tudi. Drugače igra podpira vse predhodne kitare, bobne in mikrofone iz serije ter še Rock Bandove povrhu. Le od igranja z joypadom se je treba posloviti, kot je bilo že v World Tour. Moraš si lastiti inštrument (s kitaro velja tipična cena dobrih 90 evrov), ali prisluhniti tišini.

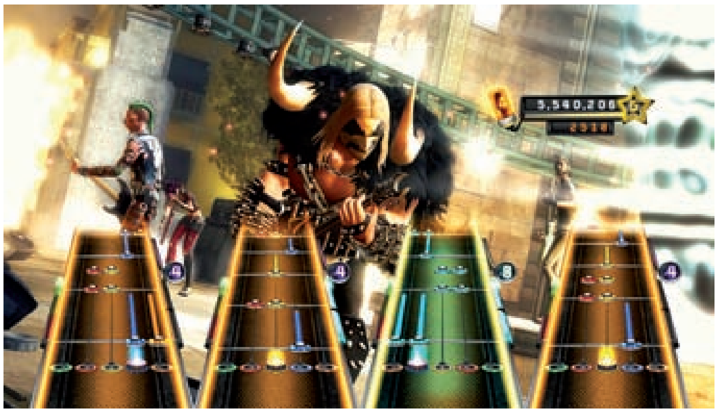
Na veselico ...

Ampak te bo manj kot prej, saj je GH5 prijaznejši od World Toura. Ker so kitarščine postale mainstream, jih morajo znati igrati in se v njih znajti največji analfabeti. Tudi predstavitev mora biti podobna televizijski. Zato se je izvedba pomaknila proti realizmu in čeprav je slog še vedno odbit, z risankastimi liki zapretiravanih dimenzij, je občutek bolj MTVjevski. Da so stripovske vmesne sekvence smert storile, ni presenetljivo. Nekaterim bo pristop všeč, drugim ne, gre pa pač za očiten poskus nadaljnjega širjenja občinstva. Kar je v večji meri mogoče le na rovaš tistih, ki Heroja še niso godli.

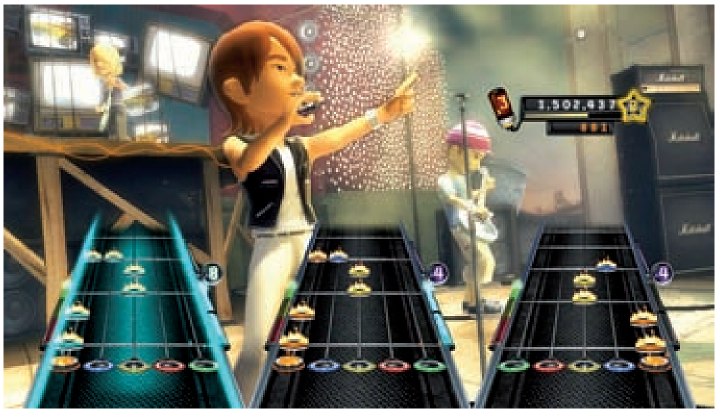
Ti bodo veseli dejstva, da je pridruževanje največ štiričlanskemu bendu olajšano. Na xboxu 360 in PS3 (špil je narejen še za wii in PS2, za PC ga še ni) pritisneš gumb na kontrolerju, izbereš opcije in to je to. Bodisi na zaslonu, kjer prisostvujoči čakajo na začetek komada, bodisi med truščem. Taisti zaslon rabi nalinijskemu povezovanju: namesto da bi hodil v ločen meni, udariš knof in igra poišče gmajno na netu. Celo direktno lahko vstopiš v štikl, ki ga igra požene namesto uvodne animacije. Da je lahko v verziji za X360 na odru prisoten tvoj avatar iz dashboarda, je dodaten plus, čeprav je med načičkanimi hrusti videti malo hecen. Urejevalnik za izdelavo lika je drugače močnejši kot v WT in ima nemalo odklepabilnih okraskov, vključno z licenciranimi kitarami. Če to koga vzburja – itak pretežno gledaš v trakove s simboli, ne na oder.

Na željo po masovni ponudbi takisto kaže uravnavanje zahtevnosti. V večini komadov, izvzemši tiste proti koncu kampanje, sta tako medium kot hard malce lažja kot v predhodnikih. No, expert je še vedno morilski za vse razen za one, ki Dragonforce odšpilajo s koleni. To velja za solo in bas kitaro ter bobne, saj je petje v splošnem kar težko, predvsem zato, ker je v pesmih toliko pristopov in različnih tehnik. Biti obenem Freddie Mercury, Bruce Dickinson in Mark Knopfler pač ni enostavno. In še nekaj: v quickplayu so takoj odklenjeni vsi komadi. Nič več zamudnega odklepanja v karieri – povabiš prijatelje in že godete pesem po izbiri, čeprav se igre praktično dotaknil nisi.

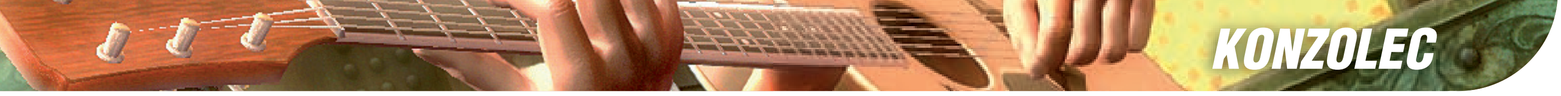
Temu navzlic je napredovanje skozi kariero olajšano po zgledu GH: Metallice. Ni več setov pesmi kot v GHWT in poanta je le ta, koliko zvezdic si nabral. Za naduspešno izvedbo dobiš pet zvezdic, za manj uspešno štiri in tako dalje. Ko jih imaš zadosti, odkleneš naslednje prizorišče z novim naborom komadov. Če jih večino odgodeš dobro, prejmeš zadosti zvezd, da odpreš naslednji oder, kar pomeni, da se ti ni treba ukvarjati z vsemi pesmimi. Niti se ti ni treba mučiti z

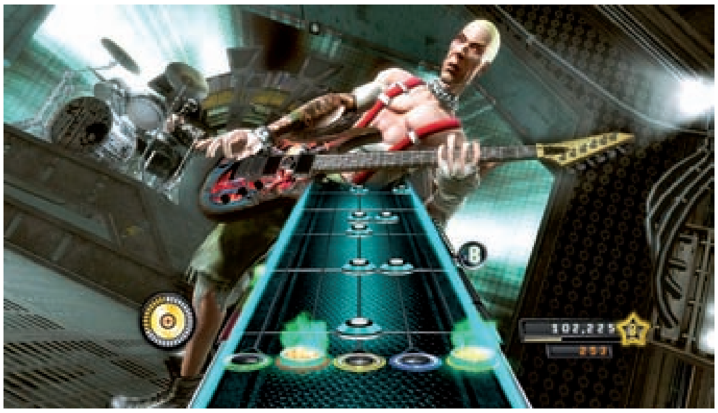


Animacija likov na odru je občutno boljša in raznolikejša kot v GHWT. Tudi šov je precej bolj izpiljen in meji na Rock Bandov.

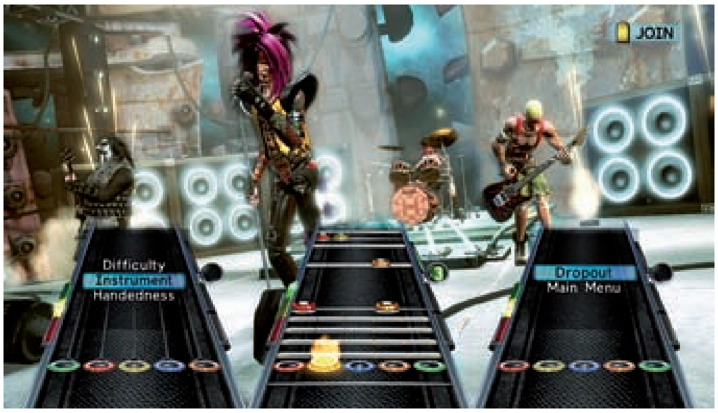


Avatarju na odru, juhej! V inačici za wii pa v enem od modusov nastopijo miiji. Treba je reči, da so na Nintendovi konzoli risankavi liki bolj na mestu.





● Internetna štacuna že deluje in ima lep kup robe. V GH5 je moč uvoziti tudi 35 komadov iz GHWT in 21 iz GH: Greatest Hits, a za plačilo kakih 4 EUR.



● Pri petju lahko še vedno delaš lalalala, dokler poješ v pravilni višini. Sta pa dve novi obliki dostave teksta – statičen in karaoški. Stari ostaja najboljši.

odličnostjo na hard ali extreme, saj zvezdica povsod velja enako. Boljšim glasbenikom so namenjeni dodatni izzivi v slogu 'čim dlje drži množilnik 4X' in 'tolikokrat uporabi star power', ki dajo ekstra zvezdice ter nagrade za čičkanje svoje naodrske persone.

V karieri opaziš še, da je nabor 85 komadov, med katerimi ni priredb, pisan, saj jemlje iz mnogih obdobij. Starine zastopajo Maidni (2 Minutes to Midnight), Dylan (All Along the Watchtower) in Rush (The Spirit of Radio), srednjeletnike Nirvana (Teen Spirit, Lithium) in Bush (Comedown), vroče stvari pa The Killers (Pretty Faces), Kings of Leon (Sex on Fire), The White Stripes (Blue Orchid) in tako dalje. Imamo klasični rok, metal, poprok, progresivce, agresivce in zamorjence. Na poti godeš tudi v koži zvezdnikov, kot so Santana, Kurt Cobain in Jimmy Cash, nakar lahko njihove like uporabiš koderkoli. Casha sem takoj dal za bobne, medtem ko je Kurt cvilil komade Smashing Pumpkins. Ure zabave. Ni pa več šefovskih bitk, bah.

… gremo skupaj

Za samotarja nakup GH5 ni ravno obvezen. Drži, špil je prijetnejši, bolj eleganten od prejšnjih iz serije, 'note' so odlično poustvarjene. A vse skupaj je precej slično, vključno z ustvarjalnikom, ki je prijaznejši, vendar bistvenega napredka nima. No, čarobna beseda je druženje. Sodelovanje v bendu je močno olajšano, uporabljati pa je moč do štiri inštrumente iste sorte. Se pravi, igrati morejo dva, trije ali štirje solo kitaristi, bas kitaristi, pevci ali bobnarji. Ali v vsakršni drugi kombinaciji, v težavnostnih stopnjah po želji za vsakega posameznika, v isti sobi oziroma na spletu. Tam lahko hkrati šopa kar osem ljudi. Po zgledu Rock Banda zdaj boljši rešujejo slabše, ki jih publika izžvižga, ne da se pesem takoj zaključi kot v GHWT. Takisto se je moč komadu pridružiti kadarkoli (drop in) ali iz njega izstopiti (drop out), ne da bi morali ostali čakati oziroma zaključiti igranje. Bendi imajo v karieri svoje izzive, namenjen pa jim je tudi fin nabor modusov v kompetitivnem načinu. Ta zajema obvezni pro face-off, kjer zmaga tisti z največ točkami; streakers, kjer pike prinašajo dolga zaporedja brez napak; temu podobni perfectionist; do or die, kjer ne smeš zgrešiti več kot treh not; in najboljši način momentum, kjer se težavnost sproti prilagaja temu, kako igraš. Vse to tudi v moštvenih izvedenkah. V družbi štirih je Guitar Hero 5 vsekakor sekal, čeprav je Kavbojc stalno hotel peti ženske vokale, in v takem primeru je izdatek zanj upravičen. Če se seveda še niste naveličali vsega koncepta. Kar ob poplavi predstavnic žanra ne bi bilo nič čudnega: zdaj je zunaj že več kot deset Kitarskih herojev, štirje Rock Bandi in Rock Revolution, prihajajo pa še najmanj Rock Band: Beatles, GH: Van Halen, Band Hero, DJ Hero ter Lego Rock Band. Mi seveda še vedno čakamo na GH: Siddharta, Bohem & Buldožer.

FRiSK
festival računalništva in sodobnih komunikacij

0010001001010101010
Z ZNANJEM KRIZE NI.

MURSKA SOBOTA,
SOBOŠKI GRAD,
17. IN 18.
SEPTEMBER 2009

Festival FRiSK je osrednji brezplačen informacijsko komunikacijski dogodek v Sloveniji. Na festivalu se družimo z najboljšimi, kvalitetno izobražujemo, drzno debatiramo in navsezadnje dobro zabavamo.

FRISK-OVCI SMO OPTIMISTI.
FRISK-OVCI PRAVIMO, DA Z ZNANJEM KRIZE NI.

OdFRiSKaj na www.frisk.si

DRUŠTVO GIBANJE ZA MLADINO, Trubarjev drevored 4, 9000 Murska Sobota,
telefon: +386 31 380 836, e-naslov: info@frisk.si

Xboxove alternativice

Xbox Live Indie Games, spletni dom garažnih iger za xbox 360, je vsak mesec zajetnejši. Sneti in Kat-Ana predstavita najzanimivejše izdelke z njega.

Xbox Live Arcade, tisti del vsemrežnega servisa Xbox Live, kjer za okrog deset evrov tržijo manjše, neodvisne in bolj nenavadne igre, je širši javnosti dobro znan. Tam kupiš špile, kot so Braid, Geometry Wars, Shadow Complex, Castle Crashers in Trials HD. Obstaja pa v njem brlog, kjer so na voljo še bolj alternativni naslovi – taki, ki jih v kletni temi na lastno pest kujejo začetniški izdelovalci. Reče se mu Xbox Live Indie Games (prej Xbox Live Community Games) in je po eni strani dodaten vir zabave za kupce, po drugi pa distribucijski kanal, ki nadebudnim programerjem odpira vrata v industrijo.

Tudi jaz!

Za izdelovalca je stvar načeloma preprosta. S pagine *http://creators.xna.com* zastonj pobere razvojni paket XNA Game Studio, nakar z njim na računalniku izdela igro. O XNA smo pisali v Jokerju 159, članek Renesansa garažnih iger (id na stranki: 3435), gre pa za zbirko orodij, s katerimi narediš špil za PC in xbox 360. Če si programerski zelenec, ti skupnost na omenjeni pagini nudi pomoč v obliki številnih vodičev in nasvetov. Ko bi rad ljubljenčkasti projekt izdal, moraš kupiti letno ali štirimesečno članstvo v Klubu ustvarjalcev (Creators Club), kar stane 99 oziroma 49 dolarjev. Šele tedaj lahko na Microsoftov vsemrežni servis naložiš svojo igro, ji določiš ceno (200, 400 ali 800 točk, torej nekje 2 in pol, 5 ali 10 evrov - od 22. oktobra dalje bo cena največ 400 točk) ... in pričneš služiti, saj ti MS nakazuje cekin od prodaje. A če si Slovenec, je to težava, ker naša dežela na xboxovem zemljevidu ne obstaja. V teoriji bi moral imeti firmo v eni od podprtih držav ali goljufati pri prijavi, podobno kot se prijaviš v Live, in tvegati, da ne dobiš nič. Naši avtorji doslej še niso objavili nobene XNA-igre, tako da se ne ve točno, kako je s tem.

So torej že na obzorju joškatice, jastogi in jahte? Pogojno. Če igr(ic)a ni dobra, širše pozornosti itak ne bo deležna. Kot filter delujejo lokalni opisovalci v skupnosti, ki dajejo ocene. Dobro mnenje lahko pomeni vstop med velike, saj takim špilom včasih posvetijo pozornost velike svetovne medijske izpostave. Vseeno pa posebnega prodajnega uspeha ni doživela nobena igra na Live Indie, zato je cilj razvijalcev pogosto ta, da špil pride na Live Arcade.

Plevel

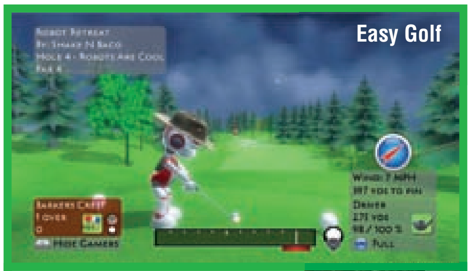
Spalnični naravi ustvarjanja primerno je količina šodra na XNA ogromna, zato mnogi obupajo pri ločevanju zrnja od plev. Od kakih 350 iger je spodobnih mogoče trideset. Mogoče. Rak rana je nezloščenost na različnih področjih. Primer je akcijska sekljačina **Colosseum**, z nalepotičeno 3D obrobljeno podobo verjetno najbolj impresiven XNA-naslov, ki pa je igralno slabotna kopija uspešnice God of War. Zadovoljiv tepežkarski sistem, ki temelji na levi in desni gobici, in prilagajanje lika sta lepi lastnosti. A 800 točk oziroma deset evrov je dosti previsok izdatek za igro, ki se pretirano naslanja na vzornika, ima številne ostre robove, kot je krepko nihajoča težavnost, ter jo kazi huda kratkost.

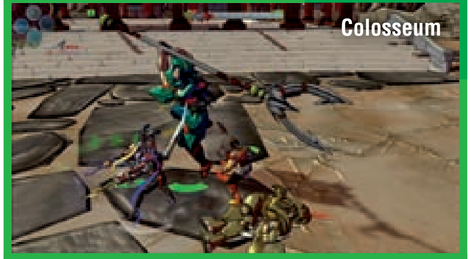
Druga spodletelost je umetniška, od strani gledana ploščada **A Fading Melody** (200 točk). Njeni začetni prizori so podobni Braidu, zlasti glede podajanja zgodbe, toda igramo spečo deklico, ki skuša pobegniti iz tesnobnih sanj, kar doseže s skakanjem po glavah sovražnikov. Manj kot le slednjih, bolj svetel in barvit je njen sprva črno-beli svet. Toda čeprav je igra artistično na nivoju, pogrne pri nenatančnem nadzoru in nerodni animaciji lika.

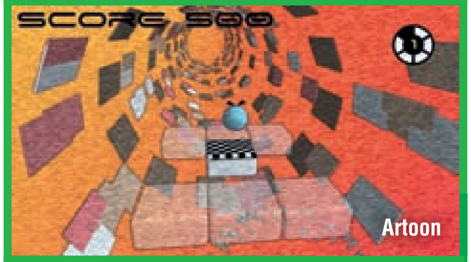
Zrnje

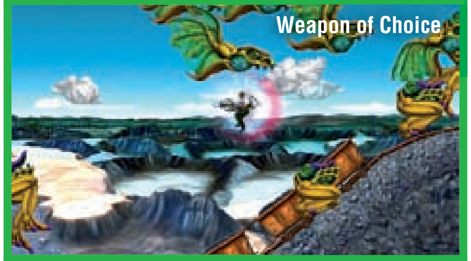
Katere so torej dobre zadevščine? Če smo že pri ploščadah, bi bil greh, če ne bi izpostavil **Weapon of Choice**, premetene mešanice platformsko-strelskih serij Contra in Metal Slug, ki več kot upraviči ceno 400 točk. V prejšnji cifri smo opisali **Dishwasher: Dead Samurai** in ga ocenili s 84, lušten pa je tudi klavsko samoumevni **I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES!!!1** za borih 80 točk. Drugi priljubljen žanr so dvorazsežne vesoljske streljačine, shoot'em-upi. **Exisled** je njih ponosen predstavnik in je, enako kot večina ponudbe, klon obstoječega velikega naslova. V tem primeru legendarnega Desert Strika, tako da iz ptičje perspektive nadzorujemo vojaški helikopter. Igro odlikujejo dobro sestavljeni valovi sovragov in solidna podoba. Čeprav ne gre za pomemben, kamoli prelomen naslov, tovrstnih špilov ni kaj dosti niti na Live Arcade, tako da 400 točk ni pretirano. Klonira tudi **Biology Battle** (400 točk), ki si je vzor našel v Geometry Wars. Z levo gobico usmerjamo plovilce in z desno streljamo, le da se v surrealističnem prostoru namesto geometrijskih likov koljejo biološko-tehnološki konstrukti. Nadzor je odličen, adrenalin pa dodatno pumpa hitro izmenjavanje živih abstraktnih barv. Špilič zraven samotarništva nudi enokonzolni in nalinijski multiplayer, v katerem pa zalotiš malokoga.

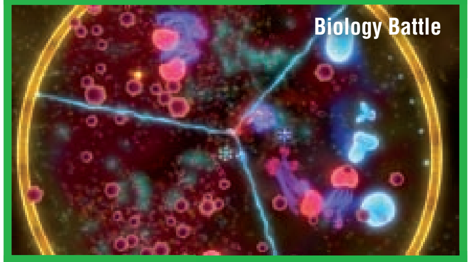
Drugih žanrov je veliko, a so redko zastopani. Med športnimi igrami izstopa golfščina **Easy Golf**. Njena žgečka je v ustvarjanju prizorišč, ki jih razkažeš po internetu oziroma od tam stegneš kreacije drugih. 800 točk ti da samo dve igrišči, a z vihtenjem preprostega, močnega ustvarjalnega orodja ter povezavo s skupnostjo se ta številka urno zviša. Kot simulacija golfa ni presežek, saj je ob resnih izdelkih te baže preprosta, a v njeni enostavnosti je globina. Veliko dotične ima tudi **Artoon**, arkadna simulacija žoge, ki poskakuje po poljih. Le-ta se ob vsakem dotiku obarvajo modro in ob dvakratnem zaporednem nazaj v prvotno barvo, cilj pa je obarvati celotno polje. Se sliši mobidično preprosto? No, ni, saj Artoon zahteva razmislek in je zasvojljiva zadeva za ugodnih 400 točk.

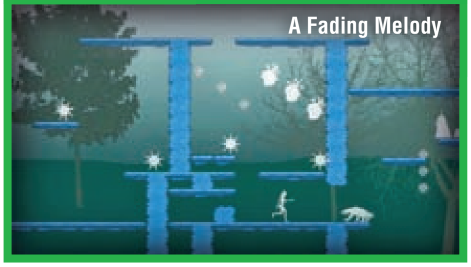

Easy Golf


Colosseum


Artoon


Weapon of Choice


Biology Battle


A Fading Melody

NOVOST!!
1 KINO KARTA =
3 BREZPLAČNE MINUTE
Sony Ericsson
1€
Sony Ericsson W705

tušmobil**25**

- 300 min pogovorov
- 200 SMSov sporočil
- 10 MMS sporočil

Mesečna naročnina: 25 €

Ob nakupu 1 kino karte v Planetu Tuš vam na vašo Tuš klub kartico naložimo 3 brezplačne Tušmobil minute.

tušmobil
Čisti računi.

Planet
tuš
kjer so zvezde doma

Do sodelovanja v programu ugodnosti "Brezplačne planet minute" so upravičeni uporabniki - fizične osebe, ki imajo veljavno Tuš klub kartico in sklenjeno aktivno razmerje za uporabo javnih mobilnih telekomunikacijskih storitev Tušmobila. Program velja v kinodvoranah Planet Tuš v Celju, Kranju, Mariboru in Novem mestu, kjer je z nakupi kino vstopnic mogoče pridobiti minute brezplačnih pogovorov za klice v omrežja znotraj Slovenije. Minute brezplačnih pogovorov ne veljajo za klice na posebne in komercialne številke, klice v tujino ter odhodne in dohodne klice v tujini. Ponudnik minut brezplačnih pogovorov je družba Tušmobil d.o.o., Brnčičeva ulica 49, 1231 Ljubljana-Črnuče. Nosilec programa ugodnosti je družba Engrotuš d.d., Cesta v Trnovlje 10a, 3000 Celje. Program ugodnosti "Brezplačne planet minute" traja od 1.9.2009 do preklica. Podrobnejše informacije o pogojih in splošni pogoji tega programa so na voljo na spletnih straneh www.tusmobil.si, www.planet-tus.si, na blagajni kina Planeta Tuš ali na brezplačni telefonski številki 080 700 700. Vključene minute pogovorov veljajo za pogovore v vsa omrežja znotraj Slovenije, ne veljajo za klice na posebne in komercialne številke, klice v tujino ter za odhodne in dohodne klice v tujini. Vključena SMS sporočila in MMS sporočila v paketih veljajo za pošiljanje znotraj Slovenije in iz Slovenije. Navedena cena aparatov 1€ velja ob sklenitvi naročniškega razmerja za paket tušmobil25 za najmanj 24 mesecev. Ponudba velja do razprodaje zalog. Slike so simbolične. Navedene blagovne oz. storitvene znamke so registrirane znamke njihovih lastnikov. Vse navedene cene so v evrih in vključujejo DDV. Več informacij na www.tusmobil.si ali na telefonski številki 080 700 700.

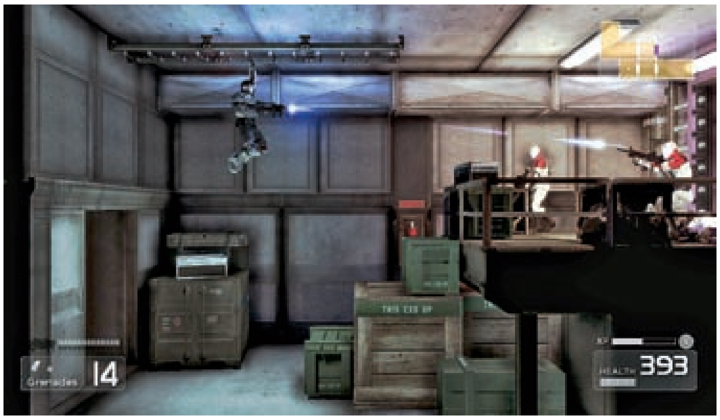
Shadow Complex

Obujanje žanrov, ki so pri širši publiki padli v nemilost, je tvegano opravilo. Zato se je mali razvijalec Chair oživitve dvorazsežnih, od strani zrtih akcijskih pustolovščin, kamor štejemo stare Metroide in Castlevanie, lotil z razumljivo previdnostjo. Kar so zamesili, se imenuje Shadow Complex in je poklon zimzelenim predstavnicam te žlahtne branže – obenem pa ena boljših iger letošnjika. Da stane borih 15 evrov in ga je moč kupiti le v digitalni obliki na Xbox Live Arcade, nima s tem nobene zveze. Navsezadnje sta prav tam doma enakotako odlična Braid in Trials HD.

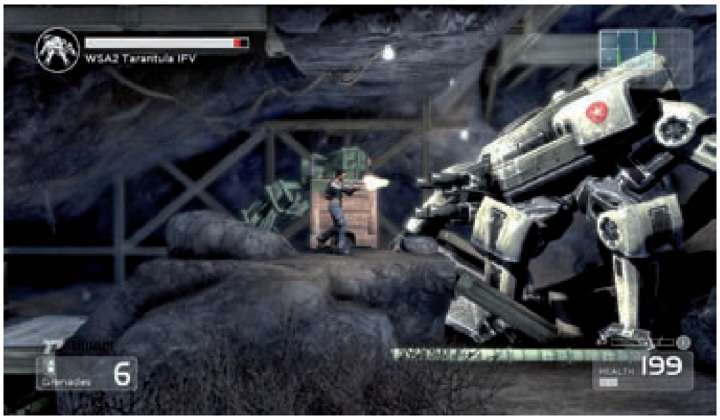
Pičlih devet ljudekov je ob projektu, ki so ga najprej postavili na milimetrski papir, švicalo dobri dve leti. Še prej so preigrali domala vse 'metroidvanie', kot se špilom tega kova reče med znalci, in si niso drznili spreminjati dvajset let starih, kot skala trdnih osnov. Mednje spada specifična struktura okolja, v tem primeru podzemnega vojaškega oporišča, kjer se je v prihodnosti zaredila teroristična organizacija. Baze ne tvorijo stopnje, ki bi bile med sabo neodvisne in bi si premočrtno sledile, pač pa odprt, razvejan, neprekinjen niz povezanih soban, ki jih sproti osvetljujemo na ogromnem zemljevidu. Ja, tako kot v Metroidih in Castlevaniah. Če vam Nintendov in Konamijev niz nista domača, pomislite na prizorišči Shadow Moses in Big Shell iz prvih dveh Metal Gearov, s katerima si SC deli nemalo stilskih smernic. Podobno kot v slednjih je širno oporišče navdušujoče oblikovan konglomerat hodnikov, prezračevalnih jaškov, skladišč, pisarn, stopnišč, personalnih in vzdrževalnih prostorov, strojnic s kupom sodobne mašinerije ... Le da tu na stvarstvo gledamo od strani in po eni ravnini vodimo protagonista, ki se med zasloni preklada z gibanjem, omejenim na štiri osnovne smeri (levo, desno, gor, dol). Kljub temu je grafika trirazsežna, saj jo kroji Unrealova grafična srčika, tvorci špila pa so izgruntali inovativno prvino, ki združuje 2D in 3D. Žarek laserskega namerilnika na izbranem orožju lahko namreč z desno gobico na joypadu usmerjamo proti sovražnikom, ki proti nam drvijo iz globine ekrana. In to brez tiščanja gumbov, saj merek na os Z švigne samodejno, ko ga dovolj približamo kanaljam. Jako kul.

Na prvi pogled Senčnega kompleksa ni težko označiti za čistokrvno akcijado. Glavni lik, Jason Flemming, teroriste podira s karatejskimi prijemi, jih obstreljuje z razdalje in jih obmetava z granatami. Dalje obvlada skakanje, hojo v počepu, visenje z robov platform, plavanje pod vodno gladino ... A vendar je srčika igre podrobno raziskovanje okolja in odkrivanje težko dostopnih kotičkov, ki hranijo dobrote. Napredovanje na neodkrite predele obsežne karte je, kot veleva tradicija, neločljivo povezano s pridobivanjem visokotehnoloških pripomočkov, s katerimi sprva nebogljenega junaka nadgradimo v futurističnega mamojebca. Če med potikanjem po prehodih naletimo na kovinsko steno, nakar vanjo posvetimo s priročno svetilko, da se obarva rdeče, je to znak, da nam bo nov, zastrti del na voljo šele, ko bomo poiskali raketomet. Zelena barva nam da vedeti, da potrebujemo granate, za oranžno obarvane pregrade zadostujejo krogle, za vijolične pa specialna pokalica, ki bljuva strdljivo peno. Sčasoma dobimo še sposobnost dvojnega oziroma trojnega skoka in rušilnega teka, kakor tudi izstreljivo vlečno kljuko, masko, s katero dihamo pod vodo, ščit, ki nas brani pred izstrelki, in tako dalje. Cel žur.

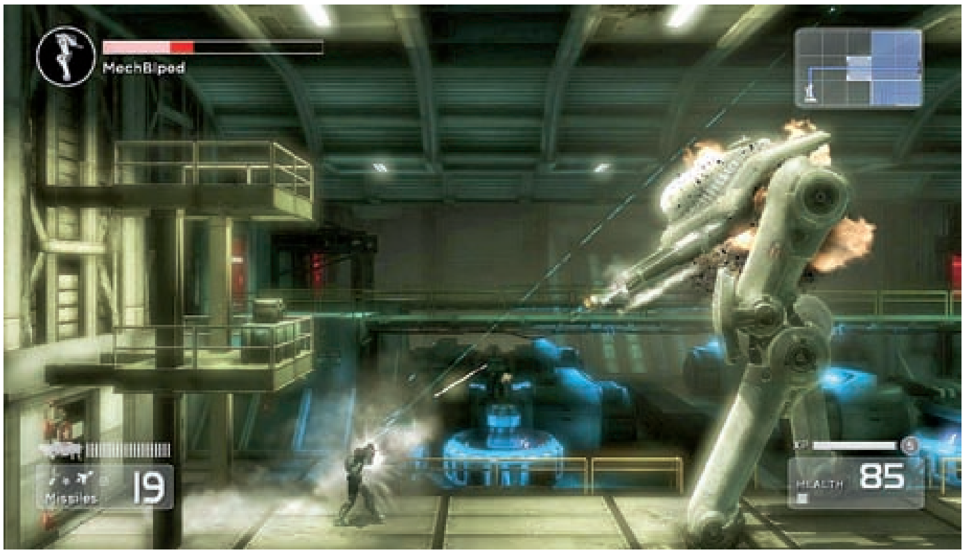
Razveseljivo je zlasti to, da se z vsakim sveže pobranim artefaktom možnosti šetanja po karti močno razširijo. Zaradi tega je vračanje po prizoriščih nujno, a prav nič tečno. Brlog teroristov je namreč inteligentno posejan s številnimi predmeti – razširitvenimi paketi za zdravje, oklepi, municijo za vsako pokalico, zlatimi palicami, karticami .... Tem se oni, ki boste hoteli prizorišče obelodaniti stoodstotno, kar zna trajati kakih petnajst ur, ne boste mogli upreti. Sreča, da je zemljevid odličen in da je na njem priročna modra linija, ki označuje, kam naprej. Z vsemi žavbami namazani starošolci jo boste kakopak izklopili.



● Frpjskih prvin Shadow Complexu ne manjka. Višjo izkušenjsko stopnjo od skupno petdesetih kot dosežemo, boljši so bonusi, ki nas čakajo ob ponovnem igranju.



● Špil pridoma izkorišča pristnost tretje dimenzije. Kamera s tirov skoči med številnimi sekvencami, večkrat pa tudi med igranjem, denimo v bitkah s šefi.



● Okrog sodelovanja priznanega pisca, ki gejem ni naklonjen, so delali trušč brez potrebe. Od sebe je dal le toliko, da so PRovci lahko naznanili, da se dogodki iz igre navezujejo na one iz romana Empire ter nadaljevanja.

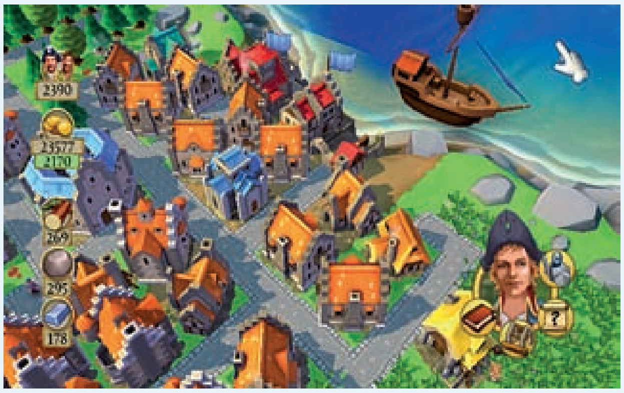
Imamo torej vrhunsko oblikovan podzemni okoliš, nagrad polno raziskovanje, kulerske pripomočke, več kot zadovoljivo ploščadarsko in rambovsko akcijo ... Smo mar priče Super Metroidu za nove čase? Smo, če prezremo klišejsko zgodbo, ki poslanstvo opravi kvečjemu zadostno, dasiravno je pri njej sodeloval slavni ZF-pisatelj Orson Scott Card (Ender's Game) ... to, da ima soldateska včasih precejšnje težave z zaznavanjem našega vstopa v sobo, ki jo straži ... in šefe, ki so po obliki impresivni, po obnašanju in prekaljenosti pa niti ne toliko, saj jih večinoma pokončamo z maničnim lučanjem granat. Sedla bi tudi kaka večigralska funkcija. A kdo bo ob nizki ceni in vsej siceršnji odličnosti jamral nad temi nevelikimi minusi? Ne razmišljajte, temveč nabavite, nabijajte in uživajte v še eni mojstrovini na XBLA!

90

***Case* se sreča z Jasonom. Križancem med Kačonom, Samus in drakulo.**

xbox 360 **Chair / Microsoft**

Anno: Create A New World



Slikovito obmorsko mestece v času sieste, ko se meščani pred soncem skrivajo po lokalih. Zaradi hitrega tempa pa počitka zate ni.

Nekoč rodovitna polja žre puščava in pustoši neusmiljeno sonce, medtem ko sestradano prebivalstvo vije roke proti nebu brez oblačka in fehta možaka tam zgoraj za kapljico dežja. Ostareli kralj zato sinovoma Williamu in Edwardu naloži rešitev kraljestva. Dobro, tale klišejska zgodba realnočasovne graditeljske strategije Create a New World, s katero je serija Anno preskočila na wii in DS, ne bo pobrala nagrad za inovativnost. Ker pa so strategije na Nintendovi konzoli redkejše kot zobje v goflji ostarelega pirata, je dobrodošla vsaka solidna zastopnica tega žanra. Kar tale je.

Father, salvation is at hand! I have returned with the plans for the pump.

Med najbolj uporabnimi izumi, ki jih princ William prinese z vzhoda, je vodna črpalka. Zaradi nje poljščine rastejo kot plevel.

Anno je na wiiju v primerjavi z računalniškim izvirnikom pričakovano dobil dosti bolj pisano in risankasto podobo, medtem ko upravljanje z miško zadovoljivo zamenjata daljinec za klikanje in nunčak za premikanje po zemljevidu. Stavbe gradimo z izbiranjem opcij v menijih, kasneje pa lahko vrsto zgradbe skopiramo z gumbom B, kar precej olajša postavljanje večjih mest.

V finih čeveljcih tadobrega princa Williama in njegove kompanije se tako v sedmih poglavjih zgodbovnega dela znajdemo na velikem zemljevidu. Po njej so razmetani večji in manjši otoki, kamor ponavadi zelo na tesno tlačimo mesta in pridelovalnice mnogih surovin, potrebnih za dobrobit nenasitnih meščanov. Create a New World od tebe kot prava graditeljska strategija stalno zahteva iskanje ravnovesja med zadovoljstvom in razvitostjo ljudi. To prinaša fičnike v blagajno, v zameno pa je treba rulji zagotoviti stalen dotok vedno novih dobrin in bajt, sicer neutolažljivo jamrajo, da jim manjka tega ali onega. Igranje pa zlagoma postaja vse bolj zapleteno, saj vsak otok ne omogoča pridobivanja vseh potrebnih surovin, pa še te imajo na vsakem od otokov drugačne donosnosti. Tako se zgodi, da na enem od manjših koščkov zemlje sredi morja vzgajamo le feferončke in molzemo krave, na drugem pa imamo postavljeno veliko mesto ter rudnike kamna in zlata.

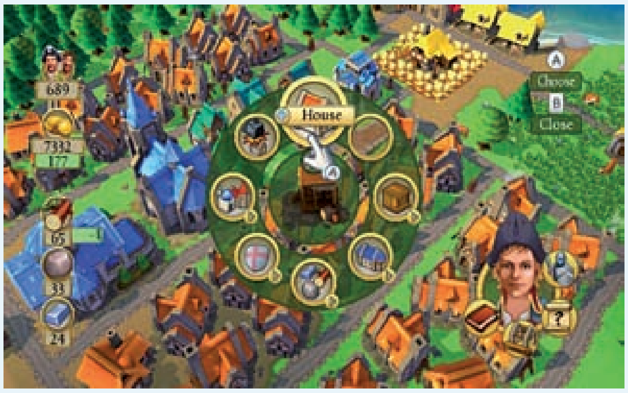
V vsakem primeru se splača razvoj mesta zastaviti previdno, počasi zagotoviti osnovne surovine, z razvojem prebivalstva napolniti zakladnico in šele potem narediti korak naprej. Če ubogim otočanom zmanjka kake osnovne dobrine, se namreč hitro sproži domino efekt. Prebivalci nazadujejo na nižjo stopnjo, denarno stanje začne besno utripati v rdečih številkah in naenkrat je vse v razsulu, brez možnosti hitre rešitve. Nekajkrat s finančno injekcijo priskoči na pomoč kralj, nakar se dobrodelnost konča in sledi ponavljanje tekočega poglavja. Nekaj globine dodajo odkrivanje novih izumov, trgovanje z viški pridelane robe in specialisti, ki v zameno za tako ali drugačno uslugo pomagajo pri raznih področjih delovanja otoka. Diplomacije v smislu sklepanja zavezništev ali osvajanja otokov z mastnimi podkupninami ni, saj so sovragi in prijateljske face vnaprej jasno določeni.

Drugi del igre so morjeplovsko raziskovanje novih otokov, gusarsko iskanje zakladov in navezovanje stikov z ostalimi, mnogokrat stereotipnimi liki, ki peljejo zgodbo naprej. Včasih je treba za nadaljevanje izpolniti kako nalogo v slogu 'osvoji dva otoka' ali 'zberi toliko in toliko cekinov', da se odpre nov del zemljevida s kako še neodkrito zaplato kopnega. Zahtevnost nalog je odvisna od težavnostne stopnje, ki jo izberemo na začetku vsakega poglavja. Po širnih morjih se podimo le z dvema vrstama ladij: raziskovalno, ki se lahko spremeni v bazo na novem otoku, in bojno, na katero nabašemo fante iz vojašnice in jih pošljemo nad tečne pirate ali sovražna mesta. Upravljanje s plovili je zelo nepraktično, saj je treba vsako premakniti posebej, kar pri naskoku na večje otoke pomeni mukotrpno klikanje na vsako od ladij. Bojevanje na morju je skrajno preprosto: barkači se postavita vštric in skoraj vedno zmaga tista, na kateri je več vojakov. Čeprav ste bradatega gusarskega umazanca obkrožili s petimi ladjami, si bodo topovske krogle pošiljale le ena na eno.

Kdor bo na wiijev Anno prešaltal z računalniškega, bo verjetno pogrešal prelete nad grafično čudovitimi srednjeveškimi mesti in nekaj strateške globine. A hitrejši tempo poskrbi, da ob čakanju na naslednji obrat v zgodbi ne postane dolgčas, medtem ko sistem ne zaide v plitkost. Ob koncu vsakega poglavja Williamovih avantur smo za svojo uspešnost ocenjeni glede na porabljeni čas, raziskanost zemljevida in učinkovitost izrabe surovin. Na žalost se zgodba, ki preseže deset ur trajanja, konča ravno v trenutku, ko nas dokončno uvede v vse skrivnosti upravljanja z množico zgradb in razvoja ljudi od preprostih kmetavzov do petičnih aristokratov. Ker večigralstva ni, ostane zgolj prosto peskovniško igranje, kjer lahko otoškemu imperiju zavladamo brez štorijalnih omejitev, s flaškonom ruma v eni in wiijevim daljincem v drugi roki pa končno pokažete piratski svojati, kdo je pravi šef teh voda.

Unlike anything I have ever seen before.

"William, a vidiš sultanovo palačo? Kakšna bohotnost, kakšna lepota!" "Vidim naravnost v harem. Kakšna bohotnost, kakšna lepota!"



Gradnja stavb, cest in kmetijskih obratov potekata z izbiranjem iz preglednega krožnega menija. Klik in bajta je postavljena!

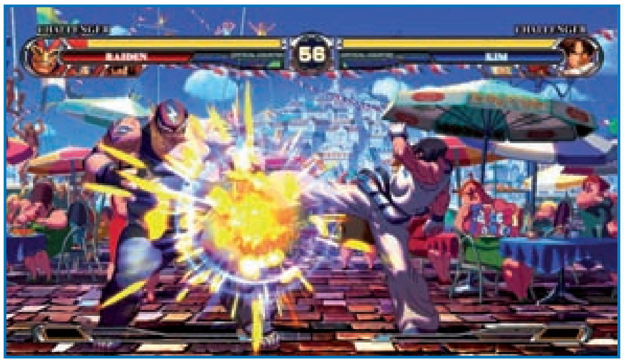
77 *Šerlok iz podganastega zaselka ustvari dihjemajočo metropolo.*

wii Ubisoft

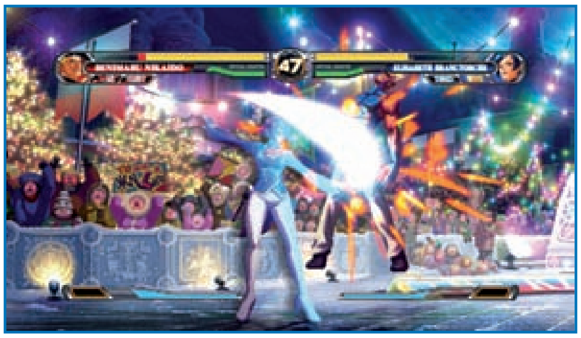
The King of Fighters XII

Pokaži mi Slovenca, ki igra King of Fighters, in pokažem ti hudega norca na pretepačine, ki nima praktično s kom meriti moči, saj ta petnajst let stara SNKjeva serija pri nas nima nikakršega občinstva. Temu primeren vpliv na že tako maloštevilno slovensko beatemupovsko srenjo bo imela dvanajstica.

Problem niti ni toliko v sami fajterski mehaniki. Ta v 2D nasproti postavi dva borca s hakeljcem – oba sta del tričlanske ekipe, ki jo prosto nabereš iz zbora dvaindvajsetih likov. Gre za klasičen pristop niza KoF, ki se od Marvel vs. Capcom 2 razlikuje po tem, da med bojem ne moreš priklicati novega borca. Igraš, dokler trenutni ne podleže, nakar v ring stopi naslednji. Zato si osredotočen na precej običajno in osnovno bojevanje brez skupinskih napadov, ki povrhu zanemarja naprednejše elemente iz novejših delov serije, kot je tactical shift iz KoF 2003. V dokaj hitrem tempu se vrstijo normalni udarci, specialke, blokade, skoki, šviganja, kombinacije, žongliranja, 'gibi iz obupa', preklici in nova mehanika 'kritičnih protiudarcev' (critical counters), ki temelji na nabrani energiji. Sliši se fensi, vendar gre pač za aktivno blokado, ki prestreže tekmečev napad in ga pusti odprtega za kazen. Sistem deluje spodobno, omogoča taktično igranje in ni brez žmohta. Ne poseže pa v tako širino in globino kot Street Fighter 4 ter BlazBlue, niti ni tako vznemirljiv, dodelan ali svež, da bi o njem pisal traktate. Za to so odgovorni tudi liki, ki jih je glede na prejšnje Kinge malo in so čudno izbrani, nabori njihovih potez pa so ohrni ter sumljivo podobni si.



● Za razliko od nekaterih prejšnjih delov so v XII zanemarili zgodbo. Povest iz KoF 2003 naj bi končalo nadaljevanje.



● Čisto vso grafiko so narisali na roke na tabličnem peceju, tako borce kot ozadja. Podoba je zato nadvse lična.

Ne rečem, gibljive sličice so ogromne in čudovitega videza, tako kot lična ozadja z noro količino podrobnosti. Toda nastopajočim manjka udarnosti in raznolikosti, medtem ko je prizorišč borih šest ter jih kazi medla, ponavljajoča se muzika. Ravno skopost je največja hiba igre, saj se obnaša, kot bi priletela iz sredine devetdesetih let. Od modusov so na voljo pusti štorijalni turnir, ki je štorijalen le po nazivu in ne vsebuje odklenljivih nagrad, trening z računalniškim nasprotnikom z malo nastavitvami, pretep na isti konzoli in temeljni spletni boji. Umetna pamet je robotska in neprimerna za zanimiv tepež, dočim nalinijstvo kvari grozljiv zamik, ki na kosce razstavi celo boje z bližnjimi nasprotniki. Igro kljub vsemu temu prodajajo za polno ceno.

KoF XII je zanimiv samo, če imaš resnega živega tekmeca, s katerim si bosta preštevala rebra pred enim televizorjem, in če kljub zanimivejši, kompletnejši konkurenci vztrajaš ravno na tej seriji. Pokaži se mi in pokažem ti hudega norca na pretepačine, ki nima ...

63 *Sneti ima plamene v pesteh, a hkrati žgoč občutek v želodcu.*
xbox 360 / PS3 **SNK Playmore**

Madden 10

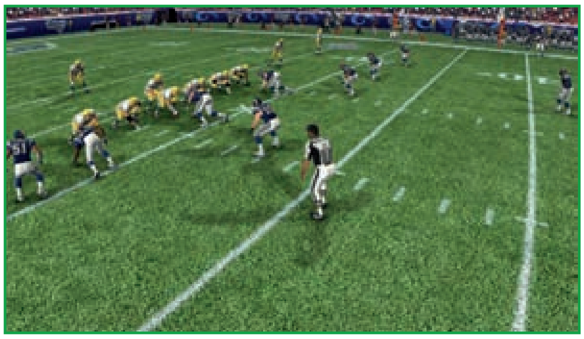
Nisem največji izvedenec za ameriški nogomet pod Alpami, niti poznavalec vseh njegovih fines. Mi je pa o njem jasno vse bistveno, dočim tovrstne igre spremljam kar redno. Zato mirno stojim za prepričanjem, da Madden 10 oklepljenega ragbija ne obravnava s tako natančnostjo in spoštovanjem, kot si ta kompleksni, čudoviti šport zasluži.

Saj na površju je vse prav. Uradna licenca lige NFL zagotavlja prave klube, igralce, logotipe, opremo in sponzorje. Vidno vzdušje je odlično zaradi občutka TV-prenosa, kar pomeni preklapljanje med kamerami in vmesne dogodke, kot so čustvene reakcije igralcev ter Ameri, ki se na tribunah naskakujejo s pivskimi trebuhi. Akcija je kot vedno podrejena temu, da z dolgega seznama izbereš najboljšo taktiko za dano situacijo, nakar vodiš ključnega nogometaša oziroma podaš nepokritemu kolegu. Dinamika prerivanja in rušenja je super, saj animacijsko-fizikalni model sproti računa, kako se bo odvilo srečanje med enim ali več športniki. Ker se nogometaši obnašajo realistično in umirjeno, je občutek bolj naraven kot v starejših Maddnih. Opazno boljše so tudi podaje, dočim gre med modusi najbolj ceniti internetno sodelovanje pri igranju enega moštva in spletne lige za do 32 sodelujočih. Kar ustreza skupnemu številu igralcev virtualnega hamburgerskega fuzbala pri nas, hehe.

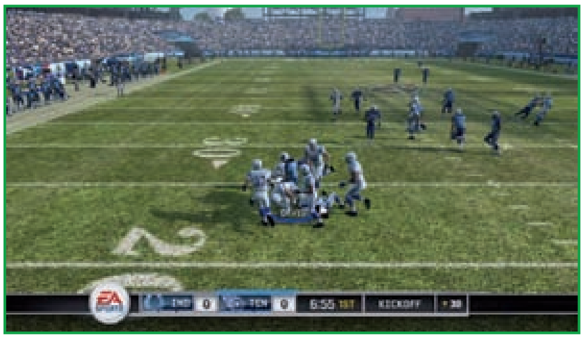
A z igranjem vedno bolj motijo napake. Hroščev je cel kup, od očitno napačnih sodniških odločitev pri odmerjanju tega, kdaj je bila linija prečkana, do nepojasnjenih premorov, kjer ura teče, računalo pa čaka. Vdelali so tečno bojevanje za posest žoge po fumblu, kjer je treba besno drkati gumbe. Odrejanje obnašanja posameznikov je kilavo, poškodb hudo preveč. Umetna pamet se v enem trenutku obnaša odlično, nakar zapored pada na eno in isto finto. V taktikah je preveč lukenj, ki se jih da ceneno, nerealistično izkoriščati. Nalinijski co-op motijo nepraktični koti kamere. Dostikrat prihaja do čudnih situacij, ki so odvisne le od sreče. Grafika ima kljub vsemu spektaklu opazne pomanjkljivosti, kot sta robotska animacija igralcev in manko razritega igrišča. Direktorski način ostaja praktično enak kot v 09. In še (marsi)kaj bi se našlo.

Najbolj pa moti tisto, česar ni, in sicer del igre, ki bi skušal ameriški nogomet približati evropski stranki. Špil namreč po vseh teh letih ne vsebuje učne ure, ki bi povprečnemu prebivalcu stare celine približala ta eksotični šport, zaradi česar je izdelek za nepoznavalca povsem neprebojen. Po takih rečeh se vidi, kako nična je domišljija okravatencev!

59 *Sneti teče z žogo v rokah, a mu kolena polomijo pogoltni ekonomisti.*
PS3 / xbox 360 **Electronic Arts**



● Svojih taktik v enoigralstvu ne moreš ustvarjati, v večigralstvu pa ne dopuščajo niti predpripravljenih. Za to je treba kupiti verzijo za PSP in jo povezati s tole za PS3.

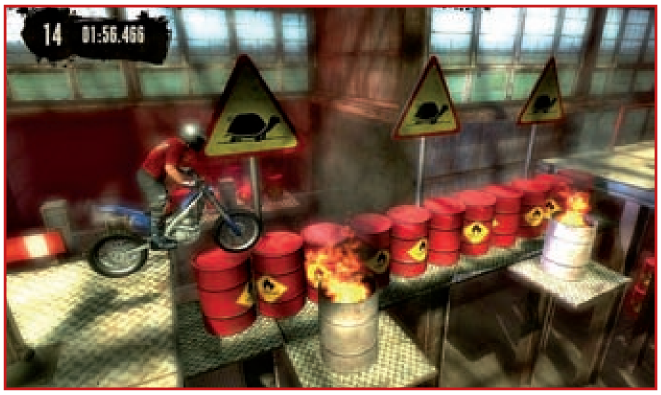


● Spektakel je dober in tisti, ki ga zanimajo le površinski obrisi ameriškega fuzbala, bo zadovoljen. Takisto ne rečem, da se špila ne da igrati. Ampak za 21. del niza je pomanjkljivosti preveč.

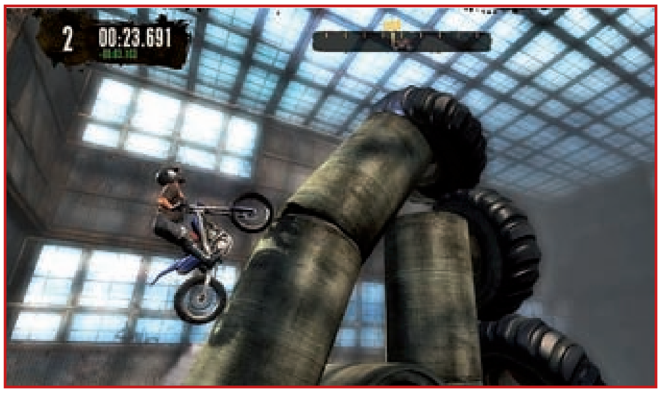
Trials HD

19. avgust
Namestil sem Trials HD. Jebat ga, 1200 pik oziroma 15 evrov minusa na Live Arcade računu, ampak Sneti trdi, da se splača. Osebno od naslovčka pričakujem kvečjemu ustrezno izpiljeno sploščeno 3D podobo, ki je bila zelo všečna že v izdaji za računalnike (J176, 76), in enak model vožnje. Torej precizno obvladovanje živčnega motocikla na poti čez vsakovrstne ovire v pogledu od strani, kar počnem z dodajanjem plina, stiskanjem zavore in nagibanjem dirkača naprej ter nazaj. S tem se upiram gravitaciji in zapretiravani fiziki, dokler čeladarja čez ploščadi, rampe, palice, zaboje, odskočišča, priskočišča, sode in še mnogokaj bolj odbitega v enem kosu ne pripeljem čez ciljno črto. Ali vsaj do nove nadaljevalne točke, ki jih je ogromno, toda če jih uporabljam, više od bronaste medalje za dano stezo ne bom priplezal. Skratka, enostaven recept (Trials so bili sprva navsezadnje spletna igra, dočim smo podoben recept gonili že na spectrumu – pomnite Kikstart?), velika zabavnost in zasvojljivost, ki te drži, dokler proge ne postanejo tako zatežene, da vržeš joypad v zid. Preizkušeno na PCju, kjer so v to smer zavile zelo hitro.

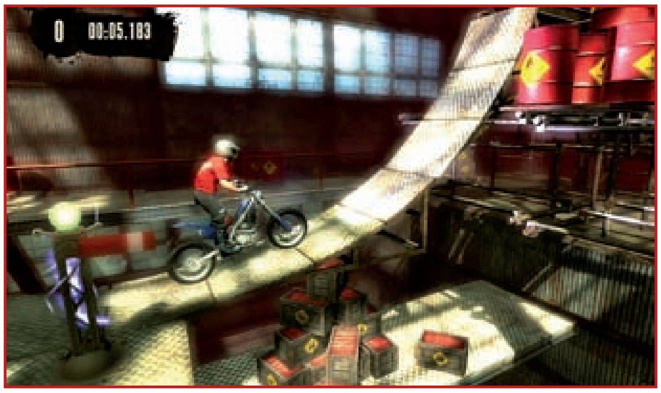
Kakorkoli, Snetko je že pričel s spuščanjem sporočil “ZOMG!!!! GOTY!!!” po mesendžerju. Očitno reč ni od muh. Jutri konkretno zagrizem.



● Buuum! Ali pač ne, če se prek eksplozivnih sodčkov prepeljemo z minimalnim plinom. Podobno velja za dotike motorista z elementi okolja. Udarec z glavo je običajno usoden, razen pri izredno nizkih hitrostih.

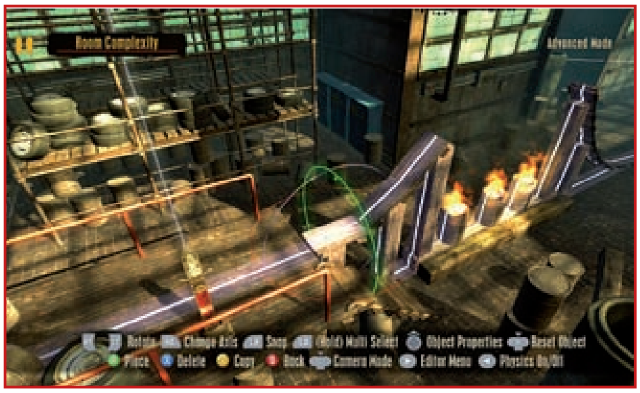


● Čeprav smo lahko brutalno ponosni že, če večino ekstremnih nivojev končamo brez sramotnega števila ponavljanj od zadnje nadaljevalne točke, pozna špilček tudi ducat običajnih achievementov.



● Redlynxovci so nam zaupali, da je dodatek (DLC) že v izdelavi. O vključitvi skupne deponije za domače steze pa zaenkrat molčijo.

20. avgust
Feeenomenalno!! Bravo Finci, tako se to dela! Majke mi, da je nekdo pri njih bral mojo recenzijo Trials 2, saj so popravili vse napake. Najprvo in najbolj bistveno: krivuljo zagamanosti. Piste so zdaj porazdeljene v pet razdelkov - beginner, easy, medium, hard in extreme. Težavnost tako narašča dosti lepše in imenom sekcij primerno, saj so easy recimo dejansko precej enostavne. Nadalje se vidi, da so največ truda vložili prav v dizajn nivojev, ki so zloženi z vzgojiteljsko filozofijo. Skoraj vsak je zasnovan tako, da se v njem nekaj naučiš, denimo obvladovanje motorja v zraku, pristajanje na sprednji in zadnji gumi, premikanje težišča z nagibanjem in rahločutno doziranje plina. Xboxov plošček je z analognima petelinoma za to idealen, bolj kot tipkovnica na peceju! Naučeno ti nato rabi za premagovanje novih preprek. Zakon na kvadrat. Kul so tudi turnirski sklopi zaporedoma nanizanih manj zahtevnih prog, koder šteje skupni čas. In naposled so vdelali zabavne postranskosti, saj so poleg standardnih pist vpeljali tako zvane 'skill games'. To so spretnostne mini igrice, v katerih obvladovanje sleherne kaprice jeklenega konjička odstopi mesto odbiti ustvarjalnosti. Kaka več sicer ne bi škodila, a najde se nekaj za vsakogar. Med omiljene zaenkrat štejem 'smučarsko' skakanje, kjer je fora ta, da po eksploziji, s katero šoferja poženeš v zrak, ta preleti čim večjo razdaljo; vlečenje vozička z bombama, ki odjekneta, kakor hitro vožnja postane preveč divja; ter kotaljenje velike mrežaste krogle, tako, da se vrh nje čim več časa držiš v ravnotežju. A bodi dovolj za danes.



● Urejevalnik prog je preprost in zmogljiv. Škoda le, da igra pozna eno samo prostorsko ozadje – skladiščno stavbo.

21. avgust
Opažam, kako nadmočna je spletna integracija. Nadvse pripravno je, da se po osvojitvi posameznega poligona ali mini špilčka moj dosežek na zaslonu prikaže vštric rezultatov ljudi s seznama prijateljev. Saj lepo, da se lahko vidim na svetovni lestvici, a proti nadrkancem s Kamčatke, ki dosegajo nehumane čase, itak nimam za burek, naj še tako študiram posnetke njihovih robotsko perfektnih voženj. Ampak okej, da prvo mesto zavzema neki levi m33tb4ll, mi ne pomeni nič, dočim prav po prašičje uživam, ko vidim, da je bednibedni Sneti pri igrici planiških poletov še vedno zasidran na sramotnih 82 metrih, buhuhu! Edino ena stvar mi teži. Vključitev zmogljivega urejevalnika stez, ki ga na peceju ni bilo, je še ena od juhej-pritiklin naslova. Vendar ni skupnega internetnega odlagališča za garažne umotvore! Testiraš lahko samo lastne umetnine in one, ki so jih zagrešili ljudeki s spiska frendov. Četudi si jih špil lasti ducat, koliko od teh bo imelo voljo do gradnje? In koliko poligonov bo dobrih? Ne, to zamerico morajo Redlynxovci čim prej odpraviti.

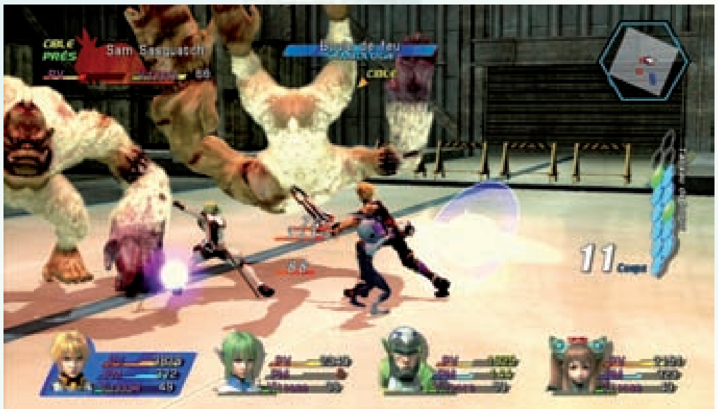
Jutri pobiram krompir, nato se končno lotim ekstremnih dirkališč.

23. avgust
JEZUS KRISTUS IN VSI SVETNIKI! Wtf?! To ni res! NI RES!!! Pofukanih tristo poskusov in še vedno ne morem mimo tega hudičevsko postavljenega zaboja vrh kupa traktorskih pnevmatik. Zakaj?! ZAKAJ?!?! Pa jebemtiš, obdržati sem se uspel na klancih z nemogočim naklonom, se prebil mimo morja eksplozivnih bučev, preživel morilske padce z nebeških višin, zaobvladal vožnjo po zadnji gumi, se naučil žabjega odrivanja in pristajanja na kovinskih, kamnitih in lesenih platformah, ki so komaj kaj večje od dolžine motorja, delal sem lupinge, se odbijal od sten ... Stalo me je švica in živcev, a nisem omagal, ker vem, da me na finišu vedno čaka sladko zadoščenje. Četudi sem moral progo ponavljati štiristokrat, izpustiti kosilo, dočim so se mi roke tresle, oči pa krvavele. A ta steza je več kot očitno pokvarjena! Ni druge razlage!! Tolažim se edino s tem, da je tudi Evel Knievel revnih, to se pravi motorično inferiorni Sneti, nikoli ne bo konč ... AAAAAAaaaaa??? NEEE!!!1 KAKO KLINAC MU JE USPELO??!11 KAKOOO??? TO NI RES!!! VSI STE BOTI, VSI STE PREKLETI BOTIIII!!!!!11#)$ =6&E

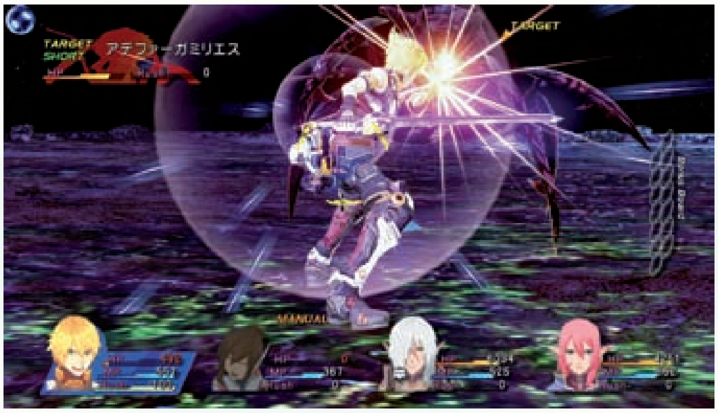
90
Casov rekord: 123 metrov, 87 polomljenih kosti in 176.355 umrlih živcev.
xbox 360 **Microsoft**

Star Ocean: The Last Hope

Če sklepamo po počasnem razvoju vzhodnjaških frpjev, lahko mirne duše pridemo do zaključka, da Japonci ne marajo za spremembe. Čeprav so temelje žanra dokaj zgodaj tresle odličnice v stilu Chrono Triggerja, ki so vpeljale marsikatero fino novost, ostaja velika večina predstavnic šablonskih. Zadnja leta v kalup sodijo tudi realnočasovni ali vsaj delno realnočasovni boji. Od nekdaj jih uporablja tudi serija Star Ocean, ki se stilistično šlepa na mešanje fantazije in znanstvene fantastike. A če je odlični tretji del Till the End of Time za PS2 (J135, 87) predstavljal vrhunec niza, je Zadnje upanje za xbox 360 očitno nazadovalo.



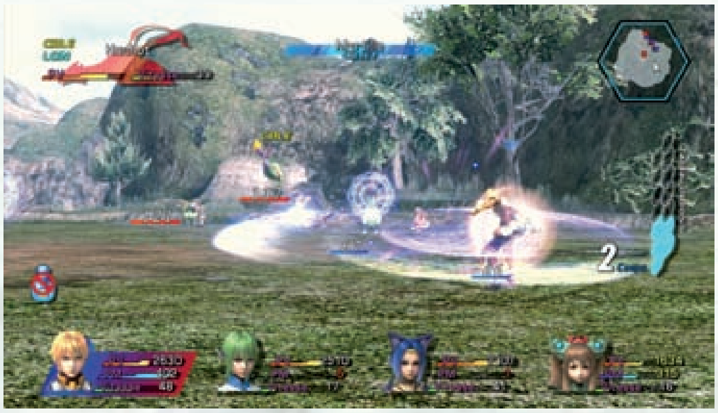
● Stvorom manka raznolikosti ne morem očitati. Bedno pa je, da se skozi valove njih prebiješ brez taktiziranja in rabe možganov, le z besno gonjo gumba.



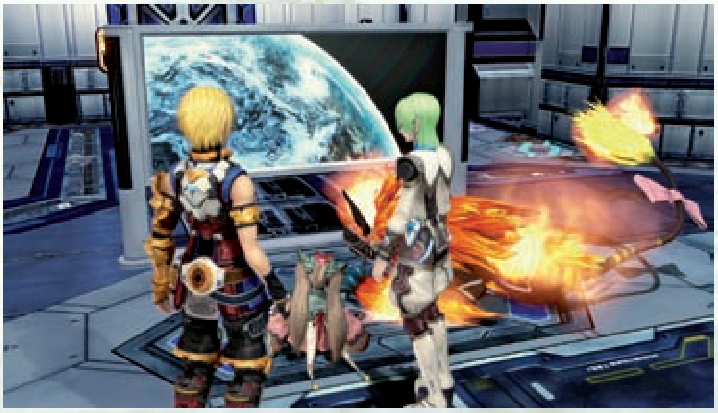
● Na hrbtne gumbe lahko vežeš do tri zaporedne specialke, ki so posebej smrtonosne v kombinaciji z vklopljenim rush modom.

Na srečo je zgodba, za marsikoga poglavitni del japonskih frpjk, privlačna in obširna. Dogajanje je postavljeno pred prvi Star Ocean, v paralelno vesolje tistemu iz prejšnjih treh delov. Piše se leto 2097 in Zemlja je v ruševinah, saj jo je razdejala tretja svetovna vojna. Peščica preživelih se začne intenzivno ozirati po vsemirju, kjer bi našli za naselitev primerne planete in jih kolonizirali. Na tonamenskem vesoljskem plovilu delata nadebudna mlada pilota Edge Maverick in Reimi Saionji. Ko na nekem sprva neškodljivem zelenem svetu naletijo na resne težave, med katerimi je kapitan ladje poškodovan, si Edge s herojskimi dejanji prisluži poveljstvo. Jupi, zdaj lahko v slogu Mass Effecta poljubno letaš med planeti! Namečkoma Edga nadrejeni presenetijo s strogo varovanim dejstvom, da so Zemljani že vrsto let v stiku z malimi zelenimi. Ti se izkažejo za malo večje in malo manj zelene, kot bi človek pričakoval, saj so večinoma skoraj identični ljudem, le da imajo bolj odbite frizure in kak hecen izrastek v stilu mačjih ušes in repov. Sem že omenil, da gre za japonski frp? Edge in Reimi tako frčita od planeta do planeta in domala vsakega rešita pred pogubo. S tem sčasoma kajpak nabereta pisano druščino, v kateri se najdejo angelčica, kiborški gorostas, mačja dečva in še več ljudi z odpuljenimi frizurami. Štorija večinoma vleče in je primerna za epizodno igranje, saj se na vsakem planetu odvije ločen del. Fine so dileme glede vmešavanja v nižje razvite kulture, časovni paradoksi in ubadanje z vzporednimi resničnostmi, obenem pa vse skupaj lepo povezuje rdeča nit, ki iskanju za poselitev primernih svetov kasneje doda pretnjo vsej galaksiji. Nekam klišejsko in ne zares znanstvenofantastično, če pod slednjim pojmuješ Clarka, Asimova in Zvezdne steze, a vseeno uživantsko.

Toda če je fabula fletna, ima težave pri nje podajanju in likih. Dotični so animirani odlično, motijo le brezizrazni obrazi in nedodelano premikanje ustnic. A količina sira je osupljiva celo za vzhodnjaški frp in med vmesnimi sekvencami, ki so narejene z grafičnim srčkom, včasih ne veš, ali bi se smejal ali zgražal. Čisto po azijsko in precej bolj opazno kot v že tako neenotni Tales of Vesperia (J193, 74) se mešajo resnobnost in otročarije, visokoleteče ideje ter punčkasto čebljanje, premišljujoča umirjenost in nastopaštvo. Nastala bržola je mestoma gravžasto neokusna, nakar svoje pridoda še govor. Nekateri osebki so zaradi afnanja igralcev in igralk pred mikrofonom dobesedno odvratni. Ogniti se jim ni modro, saj so v teh sekvencah malodane vsi zgodbovno pomembni dialogi. Tudi kratki niso, saj si jih primoran poslušati po pol ure in več, jih pa lahko (za razliko od Vesperie) vsaj preskočiš. Ne vem, kaj so dizajnerji jedli, ko so si zamislili nekatere like, a sem prepričan, da je bilo strupeno.

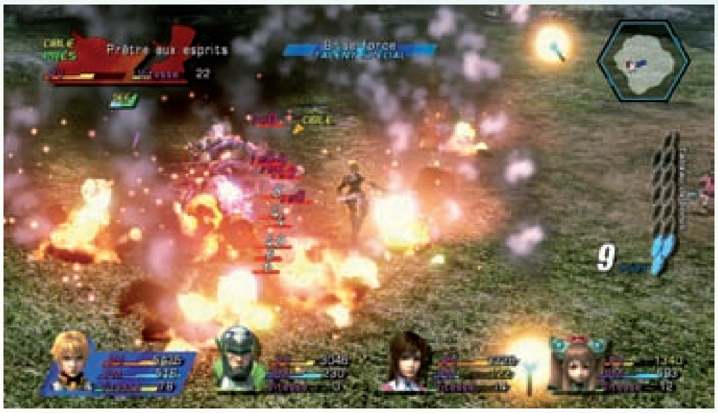


● Na desni je bonusna ploščica, ki jo polniš z izpolnjevanjem določenih pogojev in te po končani bitki fino nagradi. Če fašeš kritične batine, se razbije.

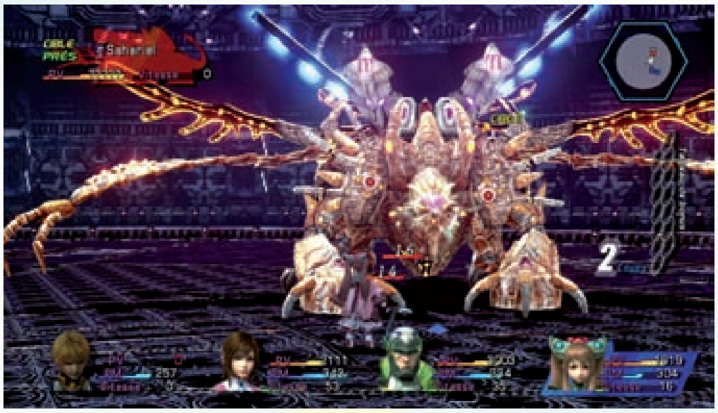


● Podoba na splošno ni slaba, zlasti navdušita spektakularno osvetljevanje in količina podrobnosti na likih. Je pa moteče lutkasto premikanje ustnic.

Kot rečeno, tokrat poveljuješ vesoljski ladji. To na linearno odvijanje zgodbe nima vpliva, se pa lahko kadarkoli vrneš na planete, ki si jih raziskal, čeprav za to ni pretirane motivacije. Tako frčiš skozi vesolje, med vožnjo kramljaš s sojunaki (zopet je prisoten sistem zasebnih dogodkov, s katerimi nadgrajuješ vezi med člani druščine), raziskuješ in precej brezskrbno vplivaš na prihodnost svetov. Igranje poteka po temle dokaj ustaljenem principu. Najprej pristaneš in se prebiješ od ladje do najbližjega mesta, kjer zveš o tegobah planeta, ki se nekako navezujejo na glavni kvest. Tako mesta kot okolica so očesu prijetna, detajlna in samosvoja, le redkokje je videti generičnost. V mestih kupuješ nove veščine, orožje in opremo, ki

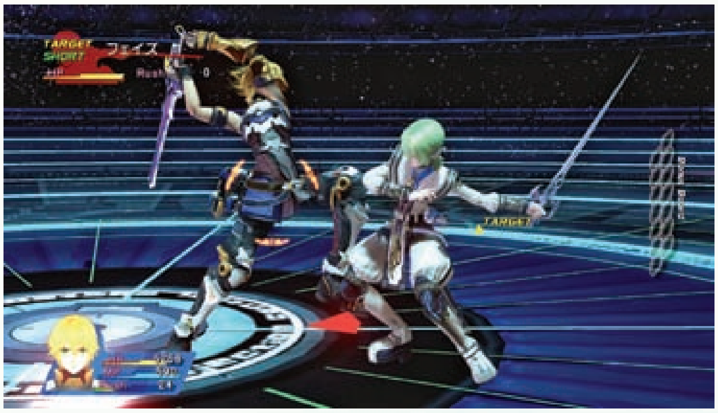


● Bolj spektakularni posebni napadi in coprnije sicer izgledajo kul, a znajo zakriti dogajanje, kar je v kombinaciji s samosvojo kamero zoprno.

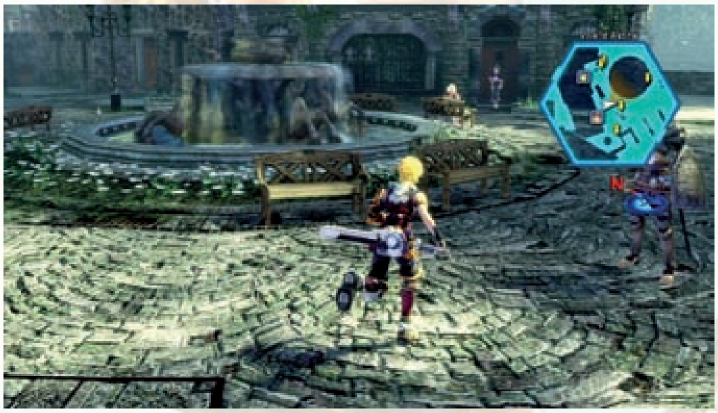


● Šefi so impresivni, a le vizualno. Redkokaterega boja se moraš lotiti večkrat in mi ni jasno, zakaj so višje težavnostne stopnje spočetka zaklenjene.

likom zviša statistike ter nudi odpornosti, sprejmeš (dolgočasno nabiralniške) stranske kveste in nadaljuješ štorijo. Včasih zna zamoriti to, da ni dovolj jasno nakazano, kaj moraš za slednje postoriti. Nato raziščeš kak tempelj ali temnico, ki vsebuje ključ za rešitev sveta. Brskanje se zna hudimano zavleči, poleg česar je shranjevanje mogoče le pri vnaprej določenih točkah, ki pogosto ležijo daleč vsaksebi. Na koncu te praviloma pričaka daljša šefovska bitka, po kateri te zna čakati dolgotrajno vandranje nazaj do izhoda. Plazenje je tu in tam začinjeno s kakim miselnim oreškom, vendar ti ne zahtevajo praktično nič mozganja. Špil občasno zapusti tirnice, tako da se potikaš po kaki ogromni vesoljski ladji, a recept se v glavnem ne spreminja dosti. Spotoma naletiš na skrinje z raznovrstno kramo, med katerimi jih je nekaj neprebojno zaklenjenih in se lahko ponje vrneš šele kasneje.



● Ni ga čez prijateljski dvoboj med Edgom in Faizom. Slednji, na sliki desno, je alien življenjske vrste Eldar, ki nam je očitno precej podobna. Sam se še vedno strinjam, da so resnični vanzemaljci superinteligentni odtenki modre barve.



● V dizajn mest in okolice je šlo veliko truda. Tako smo priče veličastni arhitekturi in kupu finih podrobnosti. Škoda, da so temnice dostikrat čisto nasprotje: veliko generičnih kvadratnih soban brez kanca duše.

Kar štafnanje po planetih dela lahkotnejše in nenaporno, je dejstvo, da boji niso naključni in se jim večinoma lahko ogneš. Če sovraga napadeš od zadaj, imaš prednost ti, če ga fašeš od zadaj ti, ima prednost nasprotna stran. Bitke se odvijajo na ločenem zaslonu, kot je v navadi, tepež pa je realnočasoven, sličen onemu iz serije Tales. Žal je v preteklih delih niza Star Ocean bojevanje dostikrat trpelo na rovaš pretirane poprepročšenosti in težav z izometrično kamero – in to velja tudi za The Last Hope. Med štirimi liki, kolikor jih največ popelješ v bitko, lahko poljubno preklapljaš, vendar za to ni kake potrebe, saj je igra na prvih dveh težavnostnih stopnjah, ki sta edini na voljo od začetka (zakaj zaboga razvijalci to delajo?!), butasto lahka. Šele ko Zadnje upanje obrneš, odkleneš težja nivoja, ki celo zahtevata nekaj taktiziranja namesto ur in ur besnega drkanja gumba za napad. Škoda, kajti sistem drugače ni napačen. Bistvo je knof za osnovni udarec, ki ga uporabljaš daleč največ, nakar so na voljo copranje s sistemom elementalnih šibkosti in moči, zdravilni uroki ter raba predmetov in žavb. Aktivno vodiš en lik, dočim ostalim izbereš vedenjske vzorce, ki jih je malce premalo. Med stikanjem po menijih in izbiranjem urokov se boj priročno začasno pavzira. Zanimivo je tudi izvajanje kombinacij, saj lahko hrbtnim gumbom sčasoma določiš po tri zaporedne posebne napade, ki so v navezi s skokom za hrbet nadvse učinkoviti. Nadalje velja omeniti tako imenovani rush mode in bonusno ploščo. Prvi se polni skozi bitko in za nekaj sekund omogoči hitrejši tepež ter lažje zadajanje kritičnih udarcev, medtem ko drugo zafilaš s stajliš igranjem, za kar ob zaključku borbe prejmeš dodatne izkušenjske točke, več denarja ali nekaj zdravja in energije, potrebne za izvajanje specialk in magije. Največ razgibanosti pa dodajo udarci od zadaj (blindsiding). Te izvedeš tako, da tiščiš knof na joypadu, ki okoliške sovrage pripravi do tega, da se spravijo nate. Nato moraš gobico v pravem trenutku potisniti v pravilno smer. Če ti uspe, se odvrti kratka animacija, v kateri se izogneš napadu in skočiš sovragu za hrbet, nakar imaš par trenutkov, da mu zadaš nekaj konkretnejših batin. A proti koncu tudi ta posrečena mehanika, ki bliži nabijanje po enem gumbu, postane pretirano rutinska. Liki namreč sami izbirajo tarče in se jim avtomatsko približajo, če so oddaljene.

Iz prejšnjih Star Oceanov se vrača obširen sistem stvaritve predmetov, s čimer se ubadaš na medzvezdni ladji. Vsak od likov je posebno vešč v eni od kreativnih sposobnosti. Najprej je treba raziskati recepte, kar storiš tako, da osebe razvrstiš v trojice, nakar jih nekaj sekund avtomatsko raziskujejo, pri čemer počasi porabljajo v boju pridobljene skupinske izkušenjske točke. Če je skupinica na primer v skupnem seštevku dobra pri kuhi, bo izgotovila kak nov kuharski recept. Enako velja za načrte za orožje, oklepe in napitke. Na ta način se da dobiti precej močne opreme, obenem pa si povrneš nekaj motivacije za obisk že raziskanih svetov. Specifično rudo in rožice, ki jih potrebuješ za kuhanje in kovanje, dostikrat najdeš le na določenih planetih. Tu je tudi višanje stopenj bolj klofaško usmerjenih sposobnosti z vlaganjem točk, ki jih dobiš v bojih in z opravljanjem stranskih kvestov, kar pa je tokrat dosti bolj preprosto ter manj obširno, kot je bilo za Star Oceane v navadi.

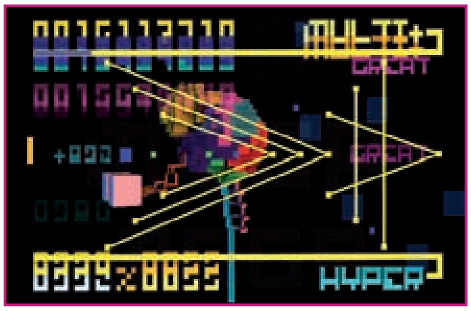
The Last Hope pusti mešane občutke. Na eni strani so simpatična fabula, ki navduši z razgibanostjo ter več konci, v osnovi zanimiv bojevalni sistem, lepa podoba in milozvočna glasba. Kompletiste bo navdušil kup trofej in stranskih kvestov, ki niso ravno domišljijski, znajo pa igranje z že tako konkretnih štiridesetih ur podaljšati še za kakih dvajset. Toda splošni vtis močno pokvari prirejenost masam, ki se odraža v pretirani lahkosti in poenostavljenosti tepeža ter nekaterih zoprnih, klišejskih likih, ki so tam samo zato, da se lahko z njimi povežejo ljubitelji cenenih animejev. V redu japonski frp za začetnike v žanru, kaj več pa ne.

70 *Vesoljski Kavbojc nabrca emo heroja v tazadnjo in sam reši vsemirje.*

xbox 360 **Square Enix**

BIT. TRIP BEAT

Usklajevanje grafike, zvoka in ritemskega igranja je najbolj izpopolnil Tetsuja Mizuguči z naslovi, kot sta Rez in Lumines. Vendar to ne pomeni, da je na področju sam. Spomnimo se sublimnega Everyday Shooterja za PS3, wii pa je na spletni servis WiiWare dobil alternativniški Bit. Trip Beat, narejen v taistem slogu. Poanta je v tem, da z loparčkom na skrajni levi strani zaslona odbijamo kvadratke, točke, paličice, pravokotnike in slične geometrijske gmizavčke, ki uletavajo z desne. Ja, kot v Pongu, le da vsaka žogica, ki jo vrneš, še bolj razroji osje gnezdo ostankov človečkov iz Darwinie. Vzorci so zmerom bolj zapleteni in hitrost vse višja, sleherni odboj pa ustvarja poskočno chiptunasto muziko. Ker loparja ne usmerjamo z digitalnim križcem, temveč z nagibanjem postrani držanega wiimota, se igranja drži občutek prastarih časov Ponga in njegovih analognih vesel.

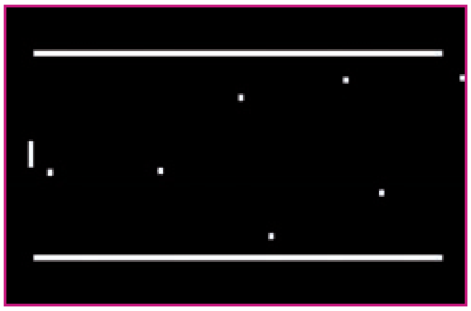


● Videti je kot nekaj, kar je pobegnilo z intro/demo scene za amigo. In res je Bit. Trip Beat jako podoben onim uvodkom pred piratskimi špili.

Bit. Trip Beat je z osembitniško garažno grafiko, ki bi bila lahko doma na C-64, kalejdoskopskimi formami na vesoljskem ozadju in gaviolijskim združevanjem udarjanja ter bleščanja nekaj posebnega. Zmeda, ki ume zavladati na ekranu, je načrtna in navidezna, saj je smisel v tem, da si zapomniš, kateri piksel je nanj vstopil kdaj, kako se giblje in kdaj bo zadel loparček. Valovi so dobro načrtovani, saj te uspešen odboj postavi v soliden položaj za gladko nadaljevanje. Žal pa so tri stopnje, za katere igra želi, da jih prešpilavaš za višji rezultat, razvlečene. Zlasti vsled duhamorno počasnih uvodnih minut, skozi katere je treba vedno znova, ko srečaš pogubo. Povrhu je spočetka na voljo le ena, tista najbolj dolgovezna, saj je treba drugi odkleniti z uspešnim igranjem. Tudi multiplayer za do štiri sodelujoče je kriza, saj prekrivajoči se loparčki in neusklajeni odboji povzročijo totalen kaos. Najbolj pa pogrešam internetne lestvice, saj je od sveta odrezano štepanje rekordov samotarsko.

Ker težavnost po začetnem ujčkanju naraste hitro in ostro, daje igra občutek neuravnovešenega tempa. Treba se je potrpežljivo prebiti skozenj in skočiti čez nekaj ovir, da naposled užiješ zdravo jedro staromodnega, s pulzirajočo muziko podloženega score attacka, ki lahko postane nevarno nalezljiv. Škoda, z nekaj več piljenja bi pred Bit. Trip Beatom kapo dvignil celo Mizuguči-san. ***Sneti***

Gaijin Games ● wii ● 6 EUR

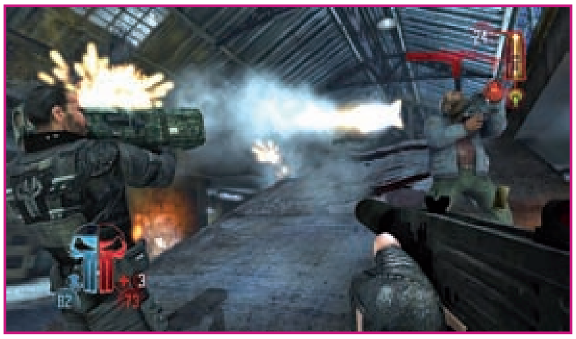


● V nadminimalizem se igra zateče, ko narediš preveč napak. Tedaj dobiš priložnost, da se s kakovostnim odbijanjem vrneš na mesto smrti.

THE PUNISHER: NO MERCY

Imam občutek, da gre nekomu pri Marvelu lik Kaznovalca močno v nos, saj si drugače ne znam razlagati zadnječasnih filmskih in špilavnih preslikav, ki že z daljave smrdijo po cenenosti ter neambicioznosti. Stripovskega slovesa žal ne uspe ubraniti niti temu izdelku, po katerem madžarskim Zenovcem ponižno svetujem, naj ostanejo pri kovanju novih miz za nadvse dopadljivi Zen Pinball (J193, 84). Mi bomo bolj veseli, oni bolj bogati.

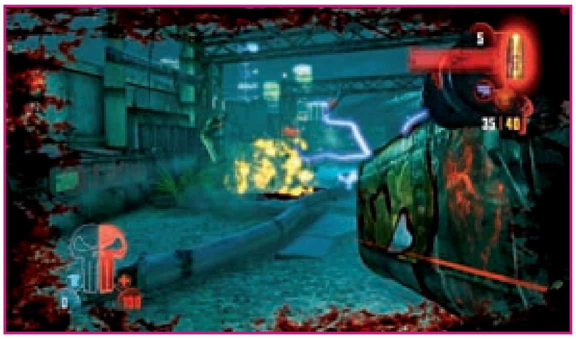
A recimo, da si sredi vročega poletnega dne zaželite svežega spletnega razpaljotkanja in vam na Playstation Networku v uč skoči tale zadevščina. Baha se s prvoosebno streljaško akcijo v vesolju Punisherja, prepoznavnimi liki, večigralstvom za osem duš, prav toliko stopnjami in šestimi načini igranja. Deset evričev za nekaj, kar se sliši kot protipuščavska polovica solidne pucačine? Ne bi zvenelo slabo, če bi bil naslovček vsaj v nečem zares unikaten. Toda ... Plehki enoigralski način, ki rabi kot trenažni poligon in nas seznani z običajno bero sodobnih pokalic, traja kvečjemu poldrugo uro. V tem času med odmori bulijimo v par kratkih stripovskih sekvenc, ki osvetljujejo povsem obskurno zgodbico, ki z našimi strelskimi nastopi v posameznih nivojih nima nobene zveze. Nesposobni boti, ki nam jih silicij trmasto pošilja naproti v ravni črti, pa nikakršne z zadostnim programiranjem umetne pameti. Vsak, ki v prvem poskusu ne bo uspel opraviti zadanih nalog (zmaga tisti, ki v desetih minutah prvi pokonča štirideset sovragov), se lahko mirne duše šteje za motoričnega debila.



● Srček Unreal v vsej svoji generični lepoti. Punisher je za PSN-igro s tehničnega vidika pohvalen, drugače pa ne.

Kaj pa trgovanje svinca z živimi hudodelci? Eh, podobno nezanimivo. Osnove streljanja so sicer na mestu, vse ostalo pa je jako pomanjkljivo. Začenši z zmerno velikimi arenami, ki so s stališča dizajna nazadnjaške in nenavdihnjene, ter modusih, ki so povečini dolgočasne izvedenke deathmatcha. Nadaljevavši z rabo specialnih sposobnosti (urnejše premikanje, pojačanje letalnosti orožja ...), ki k strateškosti udejstvovanja pripomorejo bore malo. Končavši pak pri dejstvu, da v internetnih sobanah ne mrgoli nasprotnikov in da mrežna koda ni med najbolj tekočimi. Ob idealnih pogojih zna biti spletno švicanje sicer po svoje kratkočasno, a nič bolj kot zasilni multiplayer iz naključne drugorazredne streljačine. Morda se stanje malenkostno popravi z otvoritvijo uradnih turnirjev, ki v času pisanja niso bili v teku, vendar dvomim. Zato mi ne preostane drugega, kot da No Mercy označim za poskus hitre molžnje na račun stripovske licence. Prav nič zenovska namera, dragi sosedje! ***Case***

Zen Studios ● playstation 3 ● 10 EUR

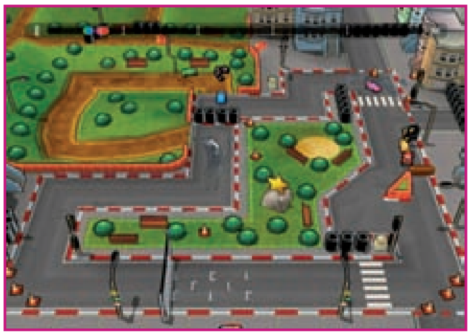


● Mar bi avtorji prišparali solde za licenco Epicovega motorja in vključili več stripovskih pagin!

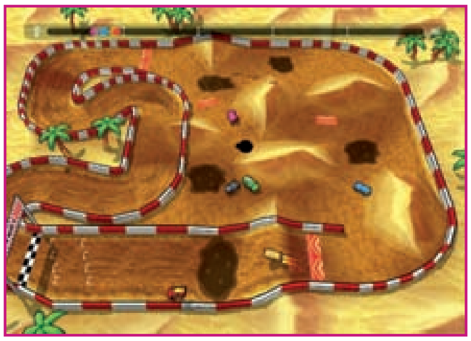
DRIIFT MANIA

Včasih so igre najbolj zabavne takrat, ko se vrnejo h koreninam in ne komplicirajo. Natanko tega se drži Driift Mania iz internetne štacune WiiWare, enostavna dirkačina iz ptičje perspektive v tradiciji Micro Machines, kjer se po razritem terenu naenkrat fura osmero igračkastih vozilc. Zaslon se ne premika, saj je nanj stisnjena vsa proga, smisel pa je prvi prevoziti dano število krogov. Na desetine ciz sega od avtočkov za golf prek športnih bolidkov do buldožerjev in tankov, vsaka pa se vozi malce samosvoje. Ene bolje grabijo podlago, druge bolj pičijo in urneje zletijo s ceste. Druži jih to, da so nemirne in jim rado odnese zadek, kar pa spreten voznik izkoristi za drsenje skozi ovinke – drift. Ali, ker gre za wii, driift.

Na srečo so avtorji več prave domišljije kot pri imenu pokazali pri petnajstih stezah, postavljenih v štiri okolja (mestno, puščavsko, snežno, podeželsko). Z najboljšimi iz Super Sprinta jih ne bi primerjal, pa tudi alternativnih poti do cilja jim manjka. So pa uživantske in jih gre študirati za čim boljši rezultat, saj vsakršna



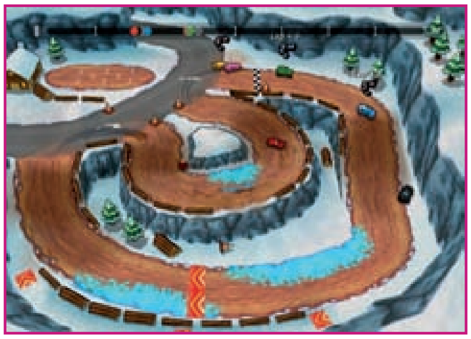
● Če ti začne ob tej slikici kri hitreje krožiti po žilah, si star prdec, ki je igral Mikro mašince. Zaloten!



● Nasipi peska na puščavskem zaslonu dodajo element nepredvidljivosti, saj te raznoliko ustavljajo.

vožnja izven asfalta takoj botruje veliki upočasnitvi. Poleg tega nadzor ni rutinski, saj te rado zasuče, odnese s skakalnic in prevrne, dočim v puščavi furaš čez sipine, kjer šajtrgice komajda še grabijo po pesku. Izbira vozila ni postranskega pomena. Orožij in pobiranja bonusov ni, vdelani so le trakovi za pospešek, dočim na tleh ostane masten oljni madež, ko se kaki vozilci malo bolj zaletita.

Slabo torej, da ni spletnih lestvic, dočim enoigralstvo tvori borno turnirsko furanje proti zadovoljivi umetni pameti na treh težavnostih, s čimer odkleneš nekaj dodatnih šajtrg. Če si sam, je nakup igre tako precej nesmiseln, zlasti ker ni internetnega večigralstva. Zato pa je bolj žurersko fizično druženje, kjer Driift Mania podpira osem sodelujočih. Ti uporabljajo classic controllerje (gamecubovi niso podprti) in wiimote ter nanje priključene nunčake, pri čemer lahko eden wiimote drži postrani, drugi pa poprime za nunčak. Za nadzorovanje itak potrebuješ le križec oziroma gobico in dva gumba – enega za pospešek, drugega za zaviranje. Na srečo ni posiljenih mahalnih kontrol. Večigralski modusi obsegajo prvenstvo (vožnja prog eno za drugo) v posamični in moštveni varianti, preživetje med ogibanjem rdečim meteorjem, ki treskajo naokoli, širjenje 'infekcije' s svojega avta na druge z zaletavanjem, varovanje pobranega krompirja (ej, nisem si jaz tega izmislil :)) in timsko branjenje svojega VIP-vozila, medtem ko skušaš tujemu preprečiti, da bi prevozilo ciljno črto. Le prvi trije načini podpirajo računalniške voznike, kar pride prav, če igraš v paru, dočim je treba drugo trojico zafilati s človeškimi sodelujočimi, saj so v dvoje nekam prazni.



● Na snežnem prizorišču je malce premalo zdrsljivosti. V led bi lahko bila vkovana vsa steza.

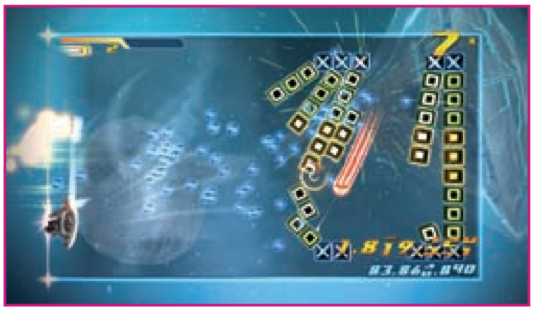
Škoda, da je enoigralstvo tako nično in da ni nobene spletne podpore. Še kaka proga ne bi škodila in nemara bi nekaj globine dodala orožja. Res pa je, da bi ta prispevala k še večji zmedi, ki je že zdaj precejšnja. V pozitivnem smislu, saj butanje, rinjenje in prehitevanje botruje zabavnim popoldnevom lahkotne dirkaške zabavice v prijateljski kavčni družbi. ***Sneti***

Konami ● wii ● 10 EUR

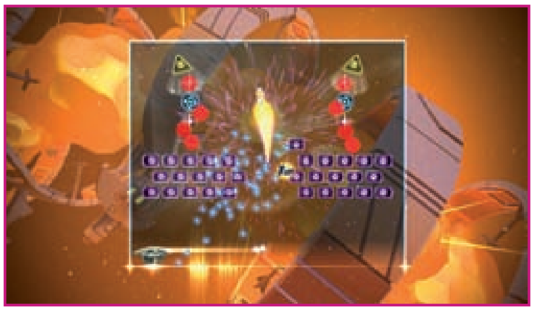
SHATTER

Res je, moja čisto prva igra je bil Thro' the Wall, odbijanje žogice v opekice z demonstracijske kasete, ki sem jo leta 1984 dobil poleg ZX spectruma. Ampak Shatter ne namenjam toliko prostora iz tega razloga, temveč zato, ker je ena bolj inovativnih naslednic Breakouta in Arkanoida.

Iz ptičje perspektive torej nadzoruješ lopar, ki odbija kroglo v zidake, dokler ne uniči vseh ter se preseli na naslednji nivo. Ta klasika od klasike pa je nadgrajena z edinstvenostmi. Osnovi so novozelandski razvijalci Sidhe (Gripshift) dodali oddajanje valov iz loparja, ki žogo do neke mere odbijajo ali jo privlačijo. Na mnogih nivojih ti okrogline tako ni treba odbijati, marveč jo držiš proč od sebe s 'pihanjem'. Hkrati ji spreminjaš krivuljo leta, da laže zadene trmaste posamezne kosce. Ko le-ti razpadejo, izpustijo modre bliskavke, ki jih posesaš v lopar. S tem povečaš množilnik točk na stopnji in nabereš energijo za kratkotrajni izbruh krogel, ki počistijo vse pred sabo. Vsakega od desetih svetov s po nekje osmimi nivoji zaključi domišljijski šef. Ti se začno s kačami in hobotnicami in se razvejijo v konkurenčne veleloparje, reaktorje, ki jih je treba na ranljivo stran obrniti s pihanjem, in laserske postaje, ki jih moraš z natančnim plasiranjem kroglice najprvo odklopiti od vira energije.



● Na nekaterih stopnjah je lopar postavljen na levo in drugod na spodnjo stran, tretja vrsta pa so okrogle, kjer se giblješ po spodnjem delu krožnice.



● Če žogica udari v enega od trikotnikov, se od njega odpne pripeto in začne padati proti dnu zaslona. Vse seveda v skladu z dobrim fizikalnim pogonom.

Največja novost pa je fizikalna podprtost opek. Te niso fiksne oziroma njihovo premikanje ni vnaprej določeno, marveč odvisno od fizikalnega pogona. Različno težki kosci držijo proti tebi, se odbijajo drug od drugega in visijo s ključnih delov, deloma pa se odzivajo tudi na tvoje oddajanje valov. Treba je recimo vedeti, kdaj posesati modre točkice, saj privlačenje v tri krasne k tebi potegne naokoli plavajoče kosce in pohitri let žogice. Dinamika je tako opazno večja od tipskega klona Breakouta, sploh ko dodaš hitro dogajanje, farbovito grafiko in ODLIČNO elektronsko glasbo. Custom soundtracki? Nein, danke. Nicht brauchen.

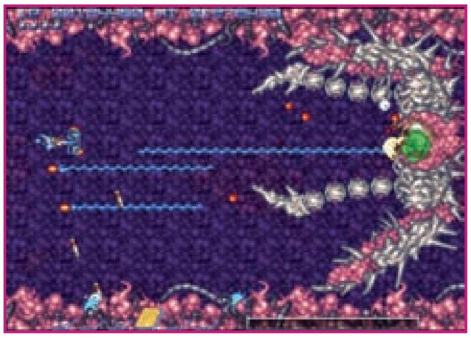
Škoda torej, da je Shatter na nekaj mestih razpokan. 'Štorijalna' kampanja, ki te linearno pelje skozi vseh deset svetov, si ne lasti ne zgodbe, ne kake posebne razgibanosti. Sestavine so sprva dosti zanimive (raketice, ki frčijo naokrog, atomski kosci, menjavanje med pravokotnimi in okroglimi nivoji, kjer drsiš po obodu ...), vendar se začno dokaj hitro ponavljati. Z izjemo domišljijskih šefov, ki se do neke mere takisto reciklirajo, igra kmalu postane enolična, skozinskoz sledeča istemu, dosti ozkemu kopitu. Ko jo po kakih treh urah obrneš, ne dobiš nobenega težjega modusa. Do neke mere sicer vzburja lov na rekorde s spletnimi lestvicami za story mode in posamezne svetove. Tu sta tudi ločena modusa z zapored nanizanimi šefi (boss rush – zelo dobro) in odbijanjem treh vse bolj šibajočih kroglic (brez zveze). A tisti, ki cenimo izziv, ki daje dolgoživost, bi si zaslužili možnost, da nas špil ne bi tako radodarno zalagal z ekstra življenji. Sidhe bi samo vzeli ven pojavljanje ikonic 1UP, kadarkoli ti začne zmanjkovati loparjev, to naslovili hard mode in stvar bi bila rešena. Pa ni. In nadvse prav bi prišel kakršenkoli multiplayer, saj je Shatter omejen na enega igralca. Zato igra na koncu izpade rahlo medla in nekam omejena – čeprav je res, da v Playstation Storu velja le 6 EUR za ta denar kupiš spodobno, inovativno odbijaščino. ***Sneti***

Sidhe ● playstation 3 ● 6 EUR

GRADIUS REBIRTH

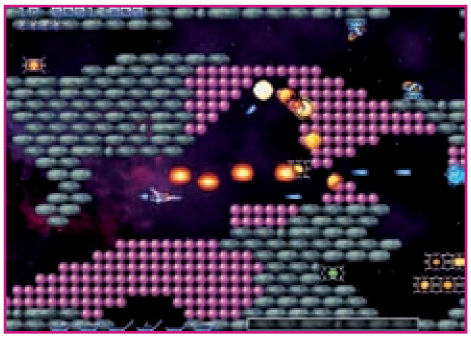
Ponovno rojstvo je malce močna oznaka za domala emulatorski poklon legendi dvorazsežnih shoot'em-upov Gradiusu. Rebirth, ki ga tržijo na WiiWaru, namreč ni opremljen z novo grafiko kot R-Type Dimensions za xbox 360, zaradi česar je videti na moč podoben vsemirskim nažigačinam z mega driva in turbografxa. Nadalje nima kake nove igralne mehanike, kot so jo Treasure uvedli v petici za PS2 (J135, 88), manjka mu način za dva na enem wiiju, kaj šele po internetu, in obsega le pet nivojev, skozi katere na dojenčkastem nivoju prideš v kvečjemu uri.

A vseeno je dober, če si ljubitelj šutemapov. V prvi vrsti zato, ker so avtorji iz hiše M2 svoje delo vzeli nadvse resno. Tako ali tako odlični izvirni Gradius so modro prevetrili, ga obdarili z na novo postavljenimi in izmišljenimi sovražniki ter stopnje naredili (še) težje. Pri tem pa so ostali zvesti starim paradigmam, kamor sodita temeljna struktura nivojev (streljanje – ogibanje – šef) in verižno nadgrajevanje plovila. To nemalo prispeva k taktiki, saj sovražniki za sabo



● Da prvi šef močno spomni na R-Typovega, ni naključje. Iremova igra je bila tejle močan navdih.

puščajo energetske krogle, ki jih zbiraš. S tem se pomikaš vedno dlje po nadgrajevalni verigi, a pri tem sam odločaš, kdaj jih boš uporabil. Če bi rad zvišal hitrost sprva zelo počasne karjole, energijo nemudoma pokuriš zanjo; lahko hrčkasto zbiraš upgrade in čakaš na laserje ali ščit; oziroma ubereš srednjo pot.



● Dostikrat si poti naprej ni treba krčiti le skozi sovražnike, marveč tudi skozi zajebano nastlano okolico. Če je ladjica prehitra, sledijo težave.

Kombinacij je veliko in so odvisne od tvojega sloga igranja ter dane stopnje, tako da je špil daleč od plitkosti. Sploh ker imaš na voljo tri plovila z delno samosvojimi ojačitvenimi zaporedji. Nakar ugotoviš, da si, ko si se prebil skozi peterico odličnih nivojev z nekaj luštnimi skrivnostmi in variacijami (s tem, ko mestoma razsuješ to ali ono zgradbo, ponekod določiš, kaj se bo zgodilo kasneje na nivoju), odklenil drugi krogotek z ravno toliko drugačno razporeditvijo ovir, da je zanimiv. Da se lahko ubadaš z rezultatskim modusom score attack, ki pozna internetne leaderboarde. Da višanje težavnosti resno prispeva k dolgoživosti in izzivu, ki na nižjem koncu ni prevelik za bolj trmaste začetnike, na višjem pa stre mnoge izkušence. In da Rebirth pozna razvpito Konamijevo kodo. Ponovno rojstvo torej ne – pozornosti vreden poklon klasiki pa definitivno! ***Sneti***

Konami ● wii ● 10 EUR

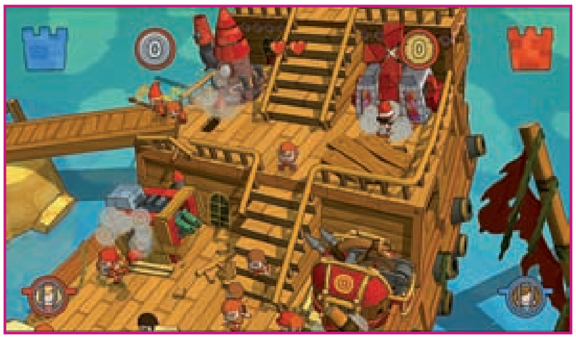
FAT PRINCESS

Princesi iz sosednih kraljestev naletita na začarano torto in se z njo konkretno zredita, urok pa lahko premaga samo prinčev poljub. Da bi kralja zagotovila snubca in suho hčero, v isti noči vzajemno ukažeta ugrabitev sosednje kraljične. Tako se rodi mešanica realnočasovne strategije in razpaljotke za 32 igralcev po spletu – Fat Princess.

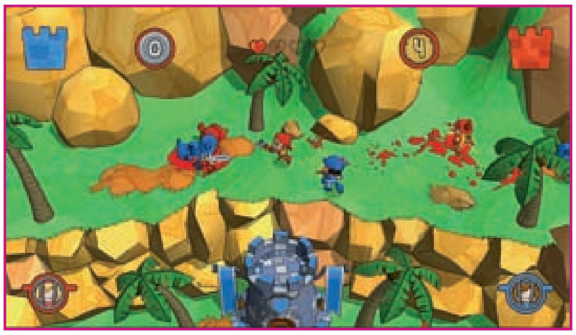
V tem naslovu, ki ga prodajajo samo digitalno v Playstation Storu, je poudarek na kraji zastave, ki jo predstavlja princesa. V gradu se na obeh straneh znajde do šestnajst vaščanov, ki lahko takoj spremenijo poklic, če si nadenejo ustrezno pokrivalo. Služb je pet (delavec, čarovnik, duhovnik, vojščak in lokostrelec), najpomembnejši in hkrati močno prezrt pa je garač, ki zbira surovine in gradi obrambne ter oblegovalne naprave. Risani faloti se podijo in pobijajo na osmih dobro zastavljenih, izvirnih kartah z nemalo potmi do nasprotnega gradu. Igralnih modusov je srednje dosti: deathmatch, kraja zastave z dvema variantama, osvajanje ozemlja z zavzemanjem trdnjav in igranje krvavega nogometa. Vse je odeto v luštno risankasto grafiko, ki spomni na Castle Crashers. H komičnosti pripomorejo grimase, izjave, futranje princese in pretiravanje z narisano krvjo.

Sliši se dobro, a težav je nemalo. Najbolj pereč problem je spletno povezovanje, ki deluje kilavo celo po popravku. Igra namreč ne uporablja namenskih strežnikov, marveč temelje tvorijo igralci na boljših linijah. Pred popravkom si na vključitev čakal dve uri, zdaj pet minut, kar je še vedno preveč. V določenih nalogah ne moreš plezati po oblegovalnih napravah, princese pa izginjajo. Misije se predolgo vlečejo in se vse prevečkrat končajo neodločeno, saj ni koordinacije. Folk ne komunicira, ker slušalka na PS3 ni del standardne opreme. Umetna pamet botov, ki lahko dopolnijo manjkajoče, ni slaba, vsaj v obrambi in nabiranju materiala za razvoj, a ne zna uskladiti napada. Seveda lahko tudi soliraš, saj so vključili zgodbo, ki ti v obliki knjižnih poglavij humorno razloži trenutno situacijo, ki jo nato odigraš in s tem spoznaš vse načine. Prav tako se lahko poskusiš gladiatorsko zoperstaviti nevarnostim v koloseju ali simuliraš boje z do 31 navideznimi prijatelji, saj špil ne pozna večigralstva za eno konzolo. A čeprav je puščavništvo za te sorte igro solidno, se samevanja dokaj hitro naveličaš. Fat Princess zaživi le v dobro opremljenem sodelovalnem večigralstvu, kar pa je močno odvisno od soigralcev, njihovega posedovanja komunikacijske opreme in avtorjev, ki morajo poskrbeti še za kako konkretno zaplato. ***Raveer***

Sony ● PS3 ● 15 EUR



● Na sredini karte se običajno godi mesarsko klanje. Vse prevečkrat v nedogled, ker ni nujno potrebne komunikacije.

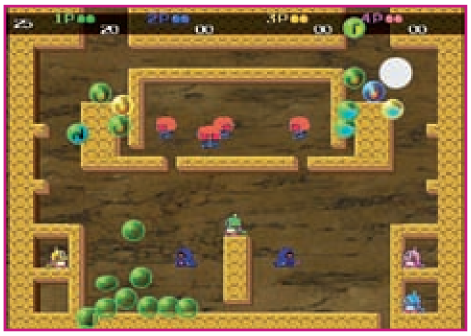


● Princeso je dobro strateško basati s torto. Težja kot je, bolj upočasni samcatega ugrabitelja. A loti se je lahko vse moštvo.

BUBBLE BOBBLE PLUS!

Čeprav je Yoshi naš najljubši dinozaver, ni prvi prakuščar, ki je ogrel igrarska srca. Leta pred njim sta namreč na avtomate priskakljala završka dvojčka Bub in Bob, ki sta znala bljuvati mehurčke. Bubble Bobble je bil velika uspešnica in je s številnimi predelavami zavzel praktično vse igralne igralne sisteme. Novo različico je pred kratkim dobil tudi wiijev servis WiiWare, obeta pa se še pohod na xboxov Live.

Osnovno igranje ostaja enako kot v več kot dvajset let starem izvirniku. Wiijev daljinec obrneš v ležeč položaj oziroma uporabiš klasični/kockin joypad in s križcem ter gumboma v pogledu od strani vodiš dinozavrčka, ki mora vsako sobo očistiti sovražne zalege. To počne s spuščanjem mehurjev, v katere se sovražniki ulovijo in odlebdijo visoko pod strop. Da se jih dokončno odkriža, mora mehurček še predreti, kar stori tako, da se ga močneje dotakne. Premagani pošastki se spremenijo v slaščice in sadje, naphano s točkami, nakar se lahko z rezultatom hvališ na spletnih lestvicah. Pojavljajo se posebni predmeti, recimo strele, ogenj in vodni tok, pa balončki z znanimi zbirateljskimi črkami in še kaj. Premišljena raba dobrin je pogosto neizogibna, saj brez njih ni dostopa do nekaterih bolje zavarovanih zverin. Ker je višina skakanja omejena, se je za odriv treba občasno poslužiti mehurčkov, čeprav ti hitro počijo. Akcijo lahko seveda popestri soigralec, ki sočasno nadzoruje Bubovega brata Boba.

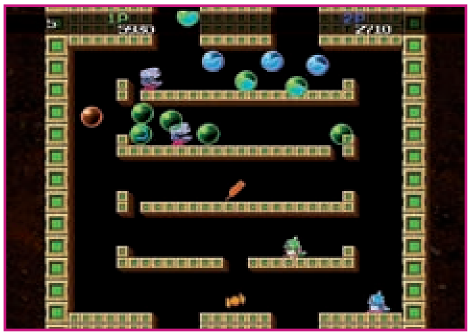


● V novem naboru stopenj se lahko preganjajo kar štirje zavrčki pod nadzorom prav toliko ljudi. Novinki sta babnici Pab in Peb.

Znanemu naboru stotih stopenj so v Bubble Bobble Plus dodali prav toliko čisto novih nivojev s svežimi sovražniki in podporo trem ali štirim sodelujočim. Obe zbirki sta na voljo tudi v višji težavnosti, v Nintendovi spletni štacuni pa je moč dokupiti še dva kompleta s po 50 dodatnimi sobanami, cenjena vsak na ne pretirana dva evra.

Čeprav vse skupaj deluje dokaj muzejsko, sploh zaradi lajnajoče glasbice in enostavne podobe, je vsebine ter večigralske akcije, ki jo je zob časa le malo načel, za svoj denar ogromno. Ena tistih klasik, ki zaradi uspešne prenove ostaja mlada. ***Navi***

Square Enix ● wii ● 8 EUR



● Takile osnovni sovražniki ne zdržijo prav dolgo. Kar hitro jo durhaš pred letečimi in streljajočimi risankastimi nakazicami. Balonov pa ne razpočiš samo z mimogrednim dotikom.

QWERTY tipkovnica
zaslon občutljiv na dotik

LG

GSM telefon
LG KS360 Etna

Izredno tanek drsni telefon, fotoaparat 2 mio točk, MP3 predvajalnik. Polna QWERTY tikovnica, orientacijski senzor za samodejno obračanje slike na zaslonu delno občutljivem na dotik. GPRS, EDGE, xHTML, JAVA, WAP2.0, BT, USB 2.0. **Prosta prodaja brez obveznosti do operaterjev.**

129,99 €

LINKSYS® by Cisco

Brezžični usmernik
Linksys WRT160n

MIMO tehnologija omogoča večji domet in večjo pokritost WiFi signala. Dve anteni (1,5 dBi). Združljiv z 802.11b/g napravami. 4-port 10/100 Mbps stikalo; WAN (internet) port 10/100 Mbps. Požarni zid SPI. WEP/WPA/WPA2, RADIUS protokoli; IPSec, L2TP, PPTP pass-through. Priklopite vaše brezžične naprave (GSM, računalnik, PSP, PS3, tiskalnik…) enostavno s priloženim programom LELA, ki vam omogoča hitro in preprosto nastavitev.

89,99 €

Full HD
HDMI
2 ms

LG

68 cm LCD zaslon
LG W2753V

Ločljivost 1920x1080 px (16:9). Odzivni čas 2 ms, dinamični kontrast 50.000:1. DVI-D (HDCP), D-Sub, HDMI priključek, izhod za slušalke. Live senzor. Garancija 3 leta.

369,99 €

SPEED LINK

29,99 €

STYX gaming miška
Speedlink SL-6395SRD

Žična, laserska, 7 gumbna gaming miška, katera bo dvignila vašo natančnost pri igranju iger na višji nivo. Nastavitev ločljivosti: 800/1600/2200 dpi. 4 programabilni gumbi. Ergonomični design. Dolžina kabla 1,6m.

Core2 Duo 2,8 GHz
3 GB ram
1 TB hdd
GF 9500GT 1 GB

BOF

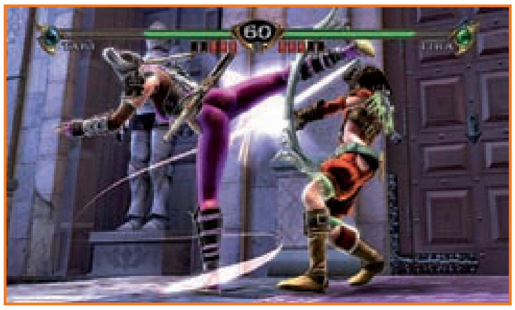
Računalnik
BOF Ocean

Procesor Intel Core2 Duo E7500 2,8GHz, pomnilnik 3 GB DDR2 800 GHz, trdi disk 1 TB sata2 32 MB, LightScribe DL DVD/RW zapisovalnik, gr. kartica nVidia GeForce 9500GT 1 GB. Napajalnik LC Power 420W. Windows Vista Home Premium SLO. Garancija 2 leti.

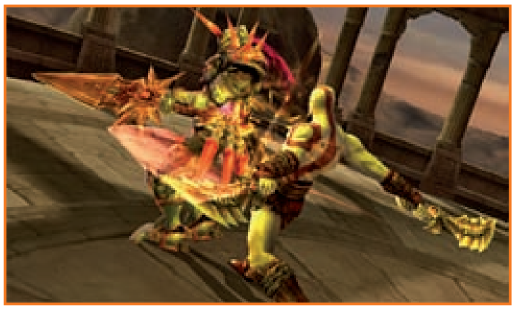
539,99 €

SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY

Po eni strani je res, res, RES kul igrati legendarno pretepaško serijo na PSPju. S čudovito, gladko odvijajočo se 3D grafiko, ob kateri se vprašaš, kakšne napoje so Namcovci dali črnki, da so jo pripravili do kazanja take lepote. Z globokim borilnim sistemom, umerjenim po Soul Caliburju 4, kar pomeni visoke, srednje in nizke udarce, osemsmerni tek, odboje, razpadanja oklepov, arene brez ograj in critical finishe. Z 28 liki, med njimi starimi favoriti tipa Mitsurugi in Astaroth ter dvema novincema. Eden je voldasti, ne preveč posrečeni Dampierre, drugi pa mofo Kratos iz God of War, ki z močnimi, širokimi udarci rezil na lancih od kavasakija liliputanizira vse dosedanje 'licenčne' borce v seriji SC, kot so Vader, Spawn ter Link. Z bližinskim multiplayerjem za dva (vsak potrebuje svoj izvod igre), ki teče kot namazan. Z inštalacijo na memory stick, kar opazno pohitri včitavanje. Z obsežnim trenažnim modusom. Ter z dosti igralnega časa na rovaš iskanja vedno novih taktik in protitaktik. Da, Soul Calibur je na PSPju doma, česar se tudi zaveda.


● **Kdor bo v Broken Destiny prišel s prvih Soul Caliburjev, bo zapazil krepko povečanje ženskih likov.**

Ne ve pa, da je malo preveč ohrn. Da ni nalinijskega igranja, je pošten minus. Potem manjka arkadni način. Tega nadomešča zgodbovni modus gauntlet, ki prinaša dolgo serijo kratkih izzivov za vsakega borca. Težava? Tekstovno-slikovna fabula, ki so jo pisali trčeni Japonci na veliko mumilih, s posiljeno odbitostjo povzroča želodčne krče. Borci v njej srečajo obiskovalce iz vesolja in Nightmare je nagnjen k jokanju, prav? Izzivi v slogu udari nasprotnika tako in tako / izmakni se mu tako in tako se sicer dobro stopnjujejo. Vendar trpijo za sindromom zoprnosti, kajti če tisto, kar ti igra zapove, storiš trohico drugače, ti spodleti. Nato je tu preživetveni modus s tremi podvariantami ... nakar je raznolikosti zlagoma konec, saj obleke za razliko od SC4 ne vplivajo na statistike likov in ni alternativnih orožij.


● **Kratos je kot nalašč za nastop v Soul Caliburju. Hudo si ga želim kot DLC-lik za štirico na PS3 in X360.**

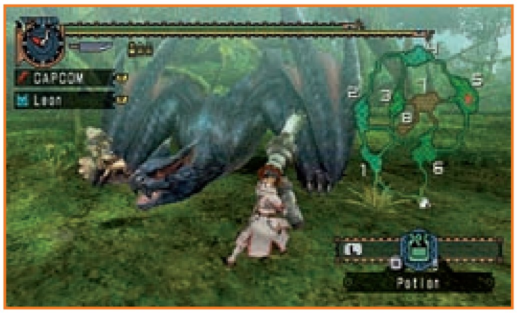
Naposled ti svane še, da PSPjevi križec in gumbi niso najbolj primerni za pretepačino takega kalibra. Saj osnove gredo, a že za stalno izvedbo diagonal je treba prodati dušo, kaj šele za bolj napredne poteze ter kombinacije. Rešitev? Kratos kot DLC za Soul Calibur 4. Broken Destiny bo namreč kljub kvalitetam ostal obrobna zanimivost za seansice s prijatelji, preden greste pred televizor nažigat sobno Prizorišče usode z arcade sticki. Kot se spodobi. **73** ***Sneti***

Namco ● PSP

MONSTER HUNTER FREEDOM: UNITE

Marca lani je na Japonskem za en dan padla produktivnost naroda. Krivec je bil izid novega Monster Hunterja, v Deželi vzhajajočega sonca ene najbolj čislanih serij. Gre za tretjeosebno realnočasovno frpjko s srednjeveškim fantazijskim okvirjem, kjer je zgodbe komaj za vzorec in nima klasičnega višanja nivojev. To nadomesti s kupom opreme, ki jo dobiš od monstrumov in s katero liku krepiš statistike. Od tipskih predstavnic zvrsti se razlikuje tudi po tem, da je na voljo le poklic lovca in en sam glaven tip kvesta: lov na različne vrste monstrumov.

Prejšnji del, MH Freedom 2 (J171, 81), sta odlikovali predvsem ogromno število pošasti ter enormna orožarna, ki je v Unite še izdatno razširjena. Žal pa naslov zavaja, saj gre v bistvu le za prepakiran Freedom 2 z nekaj dodanimi bonbončki, kot so nove zveri, par lokacij ter misij in najetje pomagača, ki ga vodi PSP in dela družbo drugače samotarskemu jagru. Novi zadatki so enolični in jih je bilo že v originalu čez glavo. Vračajo se tudi stare zamere – neroden nadzor brez možnosti zaklepanja tarč, kjer se kamera ne obrača skupaj z likom in si jo primoran nenehno ročno centrirati, prebijanje skozi neintuitivne menije in neprijaznost do začetnika. Duhamorno večurno uvajanje sicer lahko preskočiš, a zavoljo kompleksnosti igre to ni modro. Še vedno pa je kul sistem kovanja novih oklepov in orožja iz pridobljenih kož, zmajskih lusk ter podobne šare. Tudi boj, ki temelji na pritiskanju tipk za različne udarce, blok in izmikanje, ima čarobne trenutke, kjer moraš ubrati plenu in opremi primerno taktiko. Zlasti če se ti uspe privaditi nadzoru in v družbi treh prijateljev. Na žalost spet le v bližinskem načinu ad-hoc.


● **Okolja in pošasti so fenomenalnega videza, vendar vtis kazijo težave z nadzorom in meniji ter nedostopnost. Novost je najetje umetnopametno vodenega mačjega pomagača, ki nekoliko olajša enoigralstvo in boju doda dinamiko.**

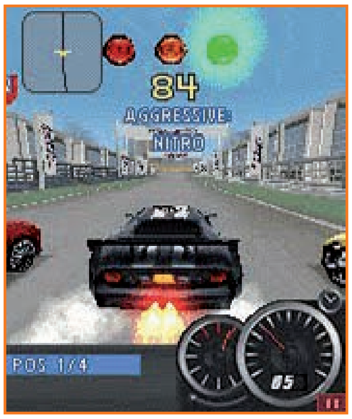
Za izkušene lovce, ki lahko uvozijo lik, v katerega so v predhodniku že vložili na ducate ur, je novosti premalo in polna cena neupravičena. Novinci pa naj vedo, da gre tudi sedaj za precej nedostopno igro, ki zahteva celega človeka. Ali Japonca. **63** ***Kavbojc***

Capcom ● PSP

NEED FOR SPEED: SHIFT

Prvi vtis javanskega Shifta, čeprav ga poganjaš na telefonu kalibra N95 ali N96, je kilav. 3D grafika je sicer lepa in avtomobil, ki ga gledaš od zadaj in zgoraj, orjaški. A kaj, ko neudobno zastira zaslon. Takisto se dirkanje odvija dokaj počasi, saj je lancer očitno na pomirjevalih, in zaradi samodejnega pospeševanja ni ravno zanimivo. Ti moraš le usmerjati avto levo in desno ter v najboljšem trenutku izkoristiti nitro, kar na kvadratni progi ni višek umetnosti. Vznemirljiv ni niti drift. Ko je karjola pošrek, sprožiš drsenje in z gumboma za levo ter desno loviš pokazatelj po premici. Če ga loviš dobro, gre lancer skozi ovinek lepo in na koncu pospeši, sicer se zavrti.

A z nekaj vztrajnosti Shift začne kazati čare. Ko opraviš nekaj začetnih dirk, dobiš dovolj cekina, da kupiš nov avto. Na seznamu so BMW M3 GT2, viper, gallardo, nissana 370Z in GT-R, ford GT ter zonda F. Ali pa šajtrgico nadgradiš v štirih kategorijah – aerodinamiki, tuningu, nagibu koles in nitru. Da se prevečkrat ne zaletiš, poskrbi kar špil, saj ti vseskozi makce pomaga pri krmiljenju. Tako začne akcija bolj in bolj leteti, ti pa se moraš vse hitreje odločati za rabo nitra in driftov. Prvi daje boljše čase, drugi ekstra pospeške in točke. Sčasoma pičiš kot zmešan in si praktično stalno v driftu, sekljajoč stotinke, dodajajoč točke rezultatu. Na ta način se znebiš zasledovalcev, ki z drenjanjem otežijo vožnjo, in se boriš le s cesto. Prog je kakega pol ducata, a postanejo solidno z(a)vite. Za vsako dirko poleg običajnih zlatih dobivaš modre zvezdice, ki zahtevajo vratolomno vožnjo. Naletiš tudi na nove vrste udejstvovanja: poleg običajnih dirk so tu eliminator, ki po vsakem krogu izloči zadnjega, time attack, kjer šteje ura, face-off, kjer se tekmuješ le z enim nasprotnikom ... Tekme so delno nelinearno razporejene v tri sklope, ki dajo dobro uro normalnega igranja. Da zbereš vse modre zvezdice, zna trajati dvakrat toliko.


● **Na ustreznem telefonu lahko igraš s pokonci ali vodoravno obrnjenim zaslonom. Drugo je bolj kul, a nadzor je na N95 boljši s številčnico.**

Prelomnosti ali hude naprednosti ne gre iskati. V nos gredo pomanjkljivosti, kot so počasen začetek, vozna podobnost avtov, manko podatkov o tem, kaj storijo nadgradnje, slaba umetna pamet, odsotnost multiplayerja in nezmožnost odmika pogleda od širokega zadka. A tale Shift se ipak izkaže za zabaven izdelkec z jasno zastavljeno mehaniko, ki za dosego boljših rezultatov hoče pozornost in sposobnost. Tisto, kar mobidične igre pogosto ignorirajo. **74** ***Sneti***

EA ● java

PETER JACKSON

PREDSTAVLJA

FILM **NEILLA BLOMKAMPA**

NO HUMANS ALLOWED

OKROŽJE 9

TUKAJ NISTE DOBRODOŠLI.

SAMO V KINU

QED

CONTINENTAL FILM

District9movie.net

TRI STAR

INGLOURIOUS BASTERDS

Ja, IngloUrious BastErds. Quentin Tarantino že v naslovu – pravilno bi bilo seveda 'Inglorious Bastards' – maha z otroško razposajenostjo. Po prikolici sodeč bi si človek mislil, da se je njegova ljubezen do zapretiranih špageti vesternov tokrat res strgala z verige. Scena, v kateri Brad Pitt s karikirano južnjaškim naglasom od svojih 'basterdov' zahteva po sto nacističnih skalpov (dobesedno), da misliti, da je hotel namesto Death Proofa v resnici posneti Planet Terror in da bi rad zdaj nadoknadil zamujeno. Toda Inglourious Basterds je eden tistih filmov, ki mu napovedniki delajo veliko krivico. Kdo bi si namreč mogel misliti, da je scenarij zanj nastajal še pred Šundom in da ga ima Tarantino za enega svojih največjih dosežkov? Kdo bi si mislil, da ne gre za pootročeno klavnico nacijev, marveč za globok, dovršen film z dialogi, ki so lahko samo produkt uma nekoga, ki je (do)zorel skozi Jackie Brown in Kill Bill? Za Tarantinov film, ki je po dolgem času zopet – šundovski?

● Če se Eliju Rothu ponavadi ogibate v širokem loku, ste lahko brez skrbi, saj svojo postransko vlogo norega pretepača s kijem Donowitza odigra čisto solidno.

Dogajanje je postavljeno v medvojno Francijo in prepleta dve štoriji. Na eni strani podvige pankertov pod poveljstvom poročnika Alda Reina (Pitt), se pravi skupinice diverzantov, ki hara po nemškem zaledju in ima samo eno nalogo: pobiti čim več nacistov. In na drugi strani maščevanje mlade judinje Shosanne (odlična Melanie Laurent). Čorba se po Tarantinovi stari navadi na koncu združi v nekaj, kar gledalec najmanj pričakuje. Ampak do tja vodi pot, ki te zagrabi takoj z začetno sceno in te zlepa ne izpusti, dvema urama in pol trajanja navkljub. Vrstijo se namreč domišljeni in humorni dialogi, ki metodično in nepopustljivo vodijo do ponavadi krvavih zaključkov. Mojstrsko jih krmari množica prepričljivo bizarnih likov, med katerimi izstopata morilec esesovcev Hugo Stiglitz in esesovski polkovnik Hans Landa, za vlogo katerega bo Christoph Waltz dobil najmanj nominacijo za oskarja, če je kaj pravice na tem svetu.

● Waltz, Schweiger in Laurentova niso edini evropski igralci v filmu, saj jih je Quentin uporabil obilico. Navdušujoče, da je to znal storiti ameriški režiser.

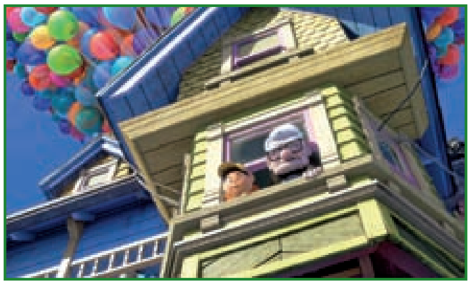
● Tudi zvočna podlaga filma je poklon kinematografiji, saj je v njej našla prostor množica slovitih skladb, od Morriconejeve Un Amico do Bowieja (Cat People).

Ob omenjenem je Quentin v Basterde uspel vtakniti toliko stranskih motivov, referenc na vojne filme in vsebinskih podtonov, da jih odkrivaš še po petem ogledu. S kakšnim zanosom je bilo vse skupaj ustvarjeno, pa ilustrira dejstvo, da igralci veliko časa avtentično govorijo nemščino in francoščino. Waltz denimo kar štiri jezike. Zato so Inglourious Basterds eden tistih filmov, ki nameša veliko markantnih filmskih podvigov, a ne izpade kičast. Eden najboljših kinematografskih izdelkov leta. ***Aggressor***

Baštardje v naših kinih že nabirajo skalpe.

UP

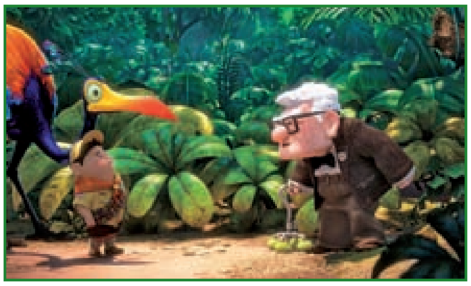
Vedno pri razvoju tehnike obstaja trenutek, ko ugotoviš, da je izboljšava popolnoma nesmiselna. In za Pixar bi lahko rekli, da so po tehnični plati dosegli absoluten maksimum. Res si ne znam več predstavljati, kaj bi na področju svoje animacije še lahko izboljšali. Tega se očitno zavedajo tudi sami, zato že nekaj časa opažamo, da skušajo štorijalno postati enako odrasli. To so dokazovali že prejšnje leto s srčkanim robotkom Wall-Ejem, tokrat pa imamo opravka s povsem človeško zgodbo.



● Sinhronizacija je tudi tokrat odlična, sploh Drago Razboršek kot Carl. Seveda brez Kuntnerja ne gre – poleg režije je poskrbel še za glavno pasjo vlogo.

Ja, Up upa, da bi znal romanco pokazati tudi s pravimi ljudmi. Morda zato ne čudi, da je v uvodnem delu glavni junak nekako tako nem kot njegov brat iz prihodnosti. In to mu uspe vrhunsko. Začetna romanca med pobičem in deklico, obema navdušenima nad slavnim raziskovalcem nekje v tridesetih letih prejšnjega stoletja, kar se nadaljuje v zakon in staranje z vsemi lepotami ter nekaj krutimi padci, je ena najbolj čustvenih stvari, kar ste jih kadarkoli uzrli v risanki. Primerljiva je s smrtjo Bambijeve mame in človeka ne more biti sram, če mu ob tem uide kaka solzica.

A kaj, ko se tukaj vrhunskost konča. Kar sledi, je tipično, da ne rečem stereotipno podajanje zgodbe. Tečni mulc, ki ga gospod Fredericson, dobi za popotnico, ko proti južni Ameriki odleti z bajto, navešeno na helijeve balone, gre jako na živce. Skorajda dobiš občutek, da ga ima za kazen, ker je ušel prijaznim bolničarjem iz doma za ostarele. Ko prispeta na sosednjo celino, se banalizacija nadaljuje, naj bo to pisani ptič, ki ju vzljubi, ali trop govorečih psov, ki ju nazadnje pripelje do negativca, ki je sploh največja banalnost. Prav ima me, da bi na tem mestu izustil kvarnik, za koga gre. Za popestritev dodajo še par malo posiljenih štosov in predvsem takih na prvo žogo, ki bi bolj spadali v Pixarjeve kratke animiranke, tradicionalno nameščene pred njihove glavne predstave. (Tokratna z oblakom in štorkljo je spet instantna klasika.) Sledi klasični bum tresk akcijski razplet z nekaj forami v stilu "I'm too old for this shit" in končno srečen konec za vse udeležene. Kot se za risanko spodobi.



● Starim ljudem gre na živce vse. Še posebej tečni mulci, ki mimogrede ujamejo neulovljive pisane tiče.

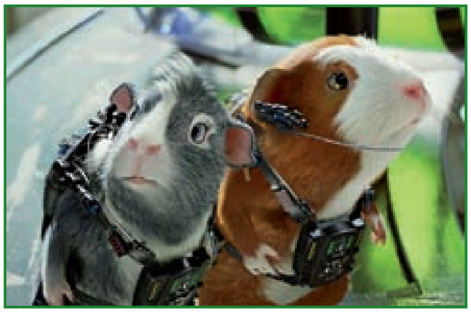
Dvomim, da imajo pri Pixarju tako nesposobne scenariste, da bi ne znali spisati vrhunske drame, ki je pač slučajno animirana. Ne pozabimo, Tim Burton ima za sabo vsaj dva tovrstna dramska izdelka, ki kotirata izjemno visoko. Bolj za vsem slutim grdega Disneyja, ki hoče banalne razplete, takoj vidno zlobno čarovnico in nasploh koncepte risank iz tridesetih let. A otroci tiste dobe smo odrasli in zaslužimo si, da kakovost spustijo z vajeti. Do konca. Ne razumite napak, Up je še vedno soliden izdelek. Celo odličen, če si rosnih let. Toda tisto, česar smo deležni na začetku in potem še malo pred koncem, se pravi tragična zgodba Carla in Ellie, tako presega ostalo, da se odraslejši gledalec počuti krepko izdanega. Ko bi bil ves film tak, kot je prvih dvajset minut, bi lahko brez sramu pobiral oskarje. Pa ne za animacijo. ***Quattro***

V višave boste poleteli dvorazsežno in trirazsežno, in sicer od 24. septembra.

G-FORCE

Sila pospeška je natanko to, česar smo se pri lani pri Boltu bali. Njegova prikolica je napovedovala plitko, luknjasto neumnost, doraslo kvečjemu dopoldanskemu TV-programu. Strahovi so se v Boltovem primeru sicer izkazali za neosnovane, saj je bil končni izdelek vse prej kot neobvezen in je blago opominjajoče trkal na srca. A čeprav so G-Force prav tako izdali pri Disneyju, ne zmore ničesar od naštetega. Ga pa to ne ustavi, da ne bi brez sramu kopiral okostja celotne Boltove štorije, z glodalčjim divjanjem v plastičnih kroglicah vred.

Glavno vlogo si delijo trije morski prašički, ki jih v skrivnem laboratoriju izurijo v komandose. Težko si zamislim, kateri ljubljenček bi bil še manj ulit za akcijsko vlogo. Morda paličnjaki? Bučmani so drugače poustvarjeni zelo verno in s svojimi gobčki tudi samozavestno govoričijo. Ker v naših kinih tokrat ni sinhroniziranke, med drugim poslušamo izvirne glasove Nicolasa Caga, Steva Buscemija in Penelope Cruz. Slovenjenja bržda ni tudi zato, ker je projekt narejen v ne prav pogosti tehniki spajanja živih igralcev z animiranimi liki. Žal pa to h kvaliteti ne doda kaj prida, saj so persone docela enodimenzionalne. Edini količkaj vreden igralec je Bill Nighy v vlogi mogotca na čelu imperija z gospodinjskimi aparati. Ti so dežurni negativci, saj se spojijo v transformersko beštijo, željno zavlade svetu. (O glej, producent je Jerry Bruckheimer! Kakšno naključje.) Ob tem je zgodba, v kateri se naši specialci spajdašijo z rodbino v trgovini malih živali, naluknjana kot ementalec. Od rok ji ne gredo ne dialogi, ki so kričeče prozorni, ne kolcajoče spremembe razpoloženja. Prav tako bo zrelejši gledalec odkimaval ob cvetkah, da nekaj osladnega prigovarjanja spametuje vsako pohojeno srce.



Siva Juarezova je po horoskopu kajpak vročekrvna koketa. Poveljuje lisičji Darwin, zraven pa sta še razbijaški Blaster in zvezdonosi krt Speckles.

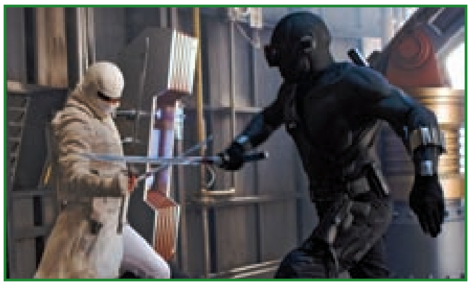
Ima pa izrisanka velik adut v tridimenzionalnih posebnih učinkih. Že od začetka je iluzija prostora navdušujoča in podana z namenskimi, premišljenimi kadri iz glodalske perspektive. Živa slika doda tisto pravo začimbo, čeprav je ob tem branje podnapisov nekam naporno. Zaradi njih moraš namreč stalno spreminjati fokus iz prvega plana v globino. Sekvenc, ko kaj poleti proti tebi in refleksno zapreš oči, je pet na vsak prst, prav tako paše za raziskovanje z očmi. Takega bogastva iz ostalih 3D-animirank ne pomnim.

No, dober očesni vtis Sile ne obdrži nad vodo, ker je na številnih ostalih področjih grdo nezrela. Kar kot zabavo prodaja živalce v mikrovalovkah ali v krempljih mučiteljskih pamžev, ima pač majhno pamet – in še manjšo dušo. ***Navi***

Bondovske budre so že spustili iz kletk na platna.

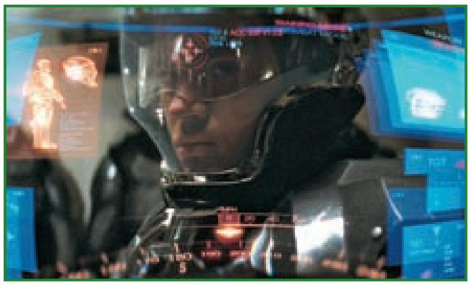
G.I. JOE: THE RISE OF COBRA

Okej, sem si rekel, grem gledat tole bum-treskkačing akcijado. Bolj butasta od Transformerjev 2 ne more biti, ker pač NIČ ni bolj butasto od Transformerjev 2. Mogoče se bom pa imel fino. In imel sem se. Kajti čeprav je G.I. Joe (G.I. pomeni 'government issue', kar opisuje pripadnike ameriške vojske ali njihovo opremo) narejen po Hasbrojevi licenci istoimenskih akcijskih vojaških figuric, s katerimi se pretežno igrajo čezlužni otroci, ni tako blesav kot Bayeva katastrofa, izdelana po takisto Hasbrojevi licenci akcijskih robotskih figuric Transformers. Nobenega posiljenega humorja, polurnih samonamenskih kadrov, nerazloženih vstavkov, z Marsa očitnih logičnih lukenj, Shie LaBeoufa. Ponavljam, nobenega Shie. Namesto tega se zgodi bolj človeški, raznolik in koheziven dveurni akcijadni rompompom, ki tako krčevito telegrafira svoje navdihe in se ti tako trudi priljubiti, da si ne moreš kaj, da mu to ne bi uspelo. Nekako tako kot lani Iron Man.



G.I. Joe tako fanira Vojno zvezd, da Lucasu nosi brado vstran. O tem govori tudi tale bagatelca: črnega nindžo Snake Eyes (belemu je ime Stormshadow, O JA) upodablja Ray Park – taisti izvedenec za borilne veščine, kot je igral Dartha Maula v Episode 1.

Scenarij, ki, pomislite, vsebuje celo nekaj razvoja likov in se trudi vzpostaviti vzročno-posledične povezave, se plete okrog trgovca z orožjem, ki ustvari zoprno krepelo – roj miniaturnih robotkov, ki žrejo vse pred sabo. Financira jih NATO, ki jih kani uporabiti na Osaminem litl tenku, a še preden mu to uspe, nad konvoj, ki jih prevaža, uletijo futuristični soldatje z joškato ledrasto kuzletino na čelu. Ki ima očala, kar pomeni, da je pametna. Edina, ki jima uspe stati ino obstati, sta soldata Duke (bivši maneken Channing Tatum) in Ripcord (Marlon Wayans – ja, eden od komedijantskih bratov Wayans). Kar ne pomeni veliko, saj kasirata kot Bojan Šrot, dokler ne uletijo pripadniki enako futuristično opremljene pripadnike elitnega vojaškega oddelka G.I. Joe. Duke in Ripcord se jima pridružita, nakar sledi dirka za negativci čez ves svet, kar vključuje Pariz in ledene planjave.



Master chief kar vpije z zaslona, dočim je estetika filma nadvse primerna za špil. Ta je izšel in je tako zanič, da si ga nisem upal igrati več kot pet minut.

V tej bitki, ki sesuva platno in zvočnike, se razkrije četvero. Prvič, film je čista risanka v posneti obliki. Drugič, glavna poanta je lahkotna pokajoča zabava brez krvi in z nekaj humorja ter sedmošolske ljubezni, omejene na romantiko in poljube. Tretjič, ena temeljnih postavk je oglaševanje nadmoči U.S. Army, enako kot je z igračami G.I. Joe. (Tu vam prihranim doktorsko disertacijo o subtilnih psiholoških učinkih tovrstnih figurinic.) In četrtič, tehnološki fetišizem je pritiran do skrajnih meja, a ohrani zvezo z resničnostjo, saj ni tako vesoljski kot Transformerji. Po eni strani je film sterilen in hladen, saj je vse, kar vidimo, kovina, plastika in usnje, ki odeva lepa ženska telesa. G.I. Joeji nosijo robotske obleke, ki jih spremenijo v superljudi, in proti koncu počno že take vratolomnosti, da pomisliš, da jih spremlja Sila. Ali da imajo v roki joypad. Po drugi pa si med ključnimi razbijaškimi sekvencami vzame čas za svoje nastopajoče, kolikor ga otroško-akcijadni okvir dopušča. Tako izvemo za klišejsko, a vseeno obstoječo povezavo med Dukom in kuzletino ter belim in črnim nindžo.

Ja, nindžo, kajti G.I. Joe da dosti na tisto, kar ga je navdihnilo. To so zlasti karatejski filmi, Star Wars, ki se jim z mečevalskim in ladijskim dvobojem dobesedno klanja, in bondijade, ker so tele pripravce, ki jih vihtijo Džoji, naravnost iz Qjevih logov. Pa potem še nebroj filmov in iger, recimo Army of Two, od koder so oklepi za negativčeve šturmtruperje. Če si razgledane sorte, boš velik del užitka našel prav v teh referencah, iz katerih G.I. Joeju uspe sestaviti nekaj znanega in ne ravno intelektualnega, a vseeno za trohico samosvojega ter neškodljivo zabavnega. To naj gre mularija gledat, ne pa, da devetletnike spuščajo v kino na Neslavne barabe in njihova skalpiranja! ***Sneti***

Džiaji začno pinjav-pinjav delati 1. oktobra.

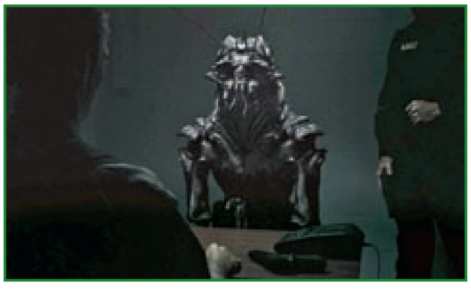
DISTRICT 9

Hollywood uči, da če bi nas obiskali vesoljci, bi za kraj pristanka izbrali New York, Los Angeles ali Washington, nakar bi ga razčefukali in prebivalce nagnali v kanclagerje. Južnoafričani trdijo drugače. Marsovci bi se pojavli v umazanem Johannesburgu in mi bi bili tisti, ki bi jih stlačili v nezdrava taborišča.

Leto 1982. Nad omenjenim mestom se pojavi orjaško vesoljsko plovilo. Le da ne stori ničesar. Samo lebdi nad centrom. Po nekaj tednih opazovanja se vojska odloči zadevi priti do dna in vdre v ladjo. V njej naletijo na milijon podhranjenih, zaradi izgube vodstva in nadzornega modula zmedenih ščurkolikih vunzemaljcev, križancev med dr. Zoidbergom in Predatorjem. Naselijo jih v Sowetu, akhm, v Okolišu 9, ki se spremeni v netipičen geto. So sicer pohlevna, razumna in delovna bitja, vendar gredo ljudem na živce, ker se hitro množijo, imajo nerazumljiv govor, se prehranjujejo po smetnjakih in se fiksajo z mačjo hrano.

Leto 2010. Število tujcev naraste na 1,8 milijona. Vlada se odloči storiti nekaj glede te nadloge. Preselili jih bodo na samo v okoliš 10. Film se tako prične z vročanjem izselitvenih nalogov in predstavitvijo birokrata, ki stoji za njimi. Ta se, seveda proti svoji volji, skozi film razvije v badass mofo superantijunaka. Film je povečini posnet v slogu mockumentarca, nekako kot Cloverfield, kar bi bilo že samo po sebi dovolj, da bi šel večini na jetra. Ampak tu zadeva deluje. Predvsem zato, ker s tresočimi kamerami in stranskimi šumi niso pretiravali. Enkrat za spremembo je tudi prijetno poslušati angleščino z mehkim južnoafriškim naglasom. Se pa vidi, da so varčevali pri posebnih učinkih. Alieni so v doprsnih posnetkih še nekako verjetni, v velikih planih pa delujejo preveč leseno. Česa drugega filmu praktično ni očitati. Realistična tema ksenofobije je v svoji skrajnosti kombinirana z detektivko in akcijado, kjer ne bo nihče zehal med gledanjem. Verjetno bo razglašen za enega najboljših filmov leta. Producent, kdo drug kot Peter Jackson, pa že razmišlja o nadaljevanju, saj je stroške Devetega okrožja (mizernih 30 milijonov zelencev) pokril že v prvem vikendu. Komaj čakamo. ***Yohan***

Vesoljski čefurji se prikažejo 17. septembra.



Žužkoidi so fizično nadmočni. A ker so načeloma miroljubni, je pravega razbacivanja zgolj za vzorec.

Sin krvi, cinizma

Martin ni edini sodobni fantazijski pisatelj, ki srednjeveško fantazijo oplaja z dobršno dozo zajebanega realizma, niti ni edini, čigar knjig ne bereš, ampak jih goltaš. Privlačno se po njem zgleduje Britanec Joe Abercrombie, avtor trilogije The First Law in samostojnega dela Best Served Cold. Sneti njegove bukve obnovi, njega pa zasliši.

Če s fantazijsko literaturo začneš mlad, ti enostavne povestice v slogu Dungeons & Dragons dogajajo. V njih imaš vedno mišičastega barbara, modrega čarodeja in joškato vilinko, ki se skozi mnoge dogodivščine odkrižajo nadpošasti ali zlobca, grozečega svetu. Predvidljivost postane udobna nuja, tako kot to, da se junakom ne zgodi nič posebej kritičnega, ne glede na to, v kakšnih škripcih se znajdejo. Takisto je samoumevna klišejskost oseb in pripetljajev.

A sčasoma te draž takih knjižic mine in če se ti na njih podlagi fantasy še ni zagravžal, hočeš več. Zaželiš si bodisi bolj odbitih povesti, ki imajo z resničnostjo komaj še kako zvezo, bodisi realističnejšega pristopa, kjer je v fantazijo preoblečen človeški vsakdan. Tak, kakršen je bil, je in znabiti vedno bo – podvržen naši nestalni, razumsko-zverski naravi, poln krvi, izdajstev, nemoralnih likov, lastnoritnih odločitev. Nekaj takih elementov najdeš že v sicer pravljično odmaknjenem Tolkienovem svetu, v delih Roberta Jordana (serija The Wheel of Time) in Terryja Goodkinda (Wizard's First Rule). A orenk spust v realizem je pri bralstvu najbolj vžgal v knjigah Georga R. R. Martina. Ta je serijo Pesem ledu in ognja – A Song of Ice and Fire postavil v fantazijsko, z magijo le rahlo posuto odslikavo srednjeveške Evrope, kjer se ljudje zapletajo v politične ter osebnokoristne igrice, medtem ko jim s Severa grozi starodavna nevarnost. Martin je eden redkih avtorjev, ki likov ne ujčka, temveč jih pohabi in ubije, kakor hitro za to najde pravo mesto.

Martinova knjižna serija, katere prvi del je nastal leta 1996, po pisateljevi hitrosti sodeč pa se bo zaključila okrog leta 2503, posesana direktno iz njegovih umetno živečih možganov, je s svojo umetniško udarnostjo in tržno uspešnostjo seveda vplivala na druge ustvarjalce. Eden zanimivejših je Joe Abercrombie, komaj 34-letni Anglež, ki je pred tremi leti udaril s prvim delom trilogije The First Law, naslovljenim The Blade Itself. Knjigo je zastavil kot klasično fantazijo v izmišljeni, zopet srednjeveški deželi, razdeljeni na sprte, pomehkužene južne in pravomoške severne dežele, kjer iz hladnih predelov vsem preti nekaj neopisljivega. A čeprav se tu ni izkazal z originalnostjo, je namen dosegel z liki in pisunskim slogom. Razpizdeni barbar Logen Devetprstnik se trudi, da ne bi podlegal svoji krvoločni naravi in krvavemu besu, ki ga v boju spremeni v morilski sekljaški stroj ... pokvečeni inkvizitor Glokta svoj položaj izkorišča za nizkotne osebne cilje ... dočim mladi ljepotanski častnik Jezal van Luthar fura že prav simpatično sebičnost. Štorija jih tobogansko meče v eno blatno luknjo za drugo, Abercrombie pa njihova grabljenja po rešilnih bilkah opisuje s sadistično slastjo. To zabeli z adrenalinskimi opisi številnih bojev in jeklarskega krvošprica, ki se v njih godi, ter natančnimi predočenji mučenj, vse pa obilno posuje s sapojemajočim cinizmom in črnim britanskim humorjem. Podobno zastavi naslednja dela serije, Before They are Hanged (2007) in Last Argument of Kings (2008), višek ustvarjalne poti pa bržda doseže v samostojni knjigi Best Served Cold, postavljeni v univerzum trilogije in izdani pred nekaj meseci.

● **Joe v artfag fotki, kjer je videti manj gikast, kot je v resnici. Dosti o njem piše na *Joeabercrombie.com*, kjer ima tudi blog in odlomke iz knjig.**

Abercrombiejevih knjig žal (še?) ni v slovenščini, vendar jezik ni tako zahteven, da jih ne bi mogel prečitati Slovenec z malo bolj nabritim srednješolskim znanjem angleščine in slovarjem pri roki za trde orehe. Če jih prečitaš ali ne, pa te bo verjetno zanimalo, kaj ima o njih povedati sam avtor.

Joe, prepričan sem, da bi naši čitavci in obe čitavki radi spoznali človeka za ogledalom. Povej nam, kakšno je tvoje življenjsko ozadje in kako si postal pisec fantasyja? Si pred objavo romana izdeloval kratke zgodbe, kakršne denimo objavljamo na zadnjih straneh Jokerja?

Rodil sem se v Lancastru na severu Anglije, kjer sem odraščal in hodil v šolo. Kot najstnik sem bral veliko fantazijske literature, nenehno igral namizne frpjke in divje nažigal računalniške igre. Zato se mi je po glavi potikalo dosti zamisli za fantazijske like in svetove. Vpisal sem se na fakulteto v Manchestru in se nato preselil v London, kjer sem postal neodvisen montažer. V glavnem sem dajal skupaj dokumentarce in posnetke koncertov ter festivalov. Ker sem bil sam svoj gospod, sem imel med posameznimi nalogami kar nekaj prostega časa, in sčasoma sem pomislil, da bi lahko z njim naredil kaj bolj koristnega, kot da stalno žvečim video igre. Tako sem se odločil, da se lotim pisanja lastne klasičnofantazijske trilogije, misleč, le kaj bi lahko šlo narobe. No, zdaj vemo ...

Trilogija The First Law se je pojavila praktično od nikoder, saj je prišla izpod rok neznanega avtorja. Da si jo spravil na police, je moral biti težaven proces. Kako knjižna industrija pravzaprav deluje v takih primerih?

Za prvi del serije, The Blade Itself, sem potreboval kaki dve leti in pol. Pisateljeval sem med drugim delom in v prostem času. Ko sem končal s pisanjem, sem sestavil listo agentov, specializiranih za fantazijska dela, in jim začel pošiljati poglavja, da bi jim vzbudil pozornost. Mislim, da so me zavrnili osemkrat ali devetkrat. Potem pa sem naletel na Gillian Redfearn, ki je ravno začela delati kot pomožna urednica pri založniški hiši Gollancz. To se je zgodilo čisto po naključju, ker je poznala mojega prijatelja, ki se je prav tako lotil urednikovanja. V mojem tekstu je nekaj zaznala in od mene hotela vso knjigo. Nekaj dni po tistem sem imel na mizi ponudbo. Na splošno je sicer dandanes tako, da pisatelj najprej dobi agenta, ki nato ponuja knjigo založnikom. Ampak vsak primer je malce drugačen.

The First Law in iz nje odvrtena posameznica Best Served Cold kažeta močno nagnjenost k sarkazmu in cinizmu. Seveda je cinizem, kot je nekdo rekel, beseda, ki jo ne-ciniki uporabljajo za resnico, in zelo mi je bilo všeč, kako ti je skozenj uspelo zadeti srčiko realizma. Človek zlahka postane žival, pa ne vedno zato, ker bi ga k temu prisilil zajebani lajf, zmagovalcu uživajo v uničenju nasprotnikov, bankirji in politiki so odgovorni za velik del trpljenja na svetu …

Namenil sem se napisati nekaj ciničnega in z občutkom resničnosti. Če ne zaradi drugega, zato, ker je bilo veliko fantazijskih del, ki sem jih bral kot otrok, moralno nadvse preprostih in nerealističnih. V pravem svetu enostavne zgodbe praviloma skrivajo kompleksne resnice, dobri nameni se sfižijo in dobro ter zlo sta stvar perspektive. Želel sem, da je tako tudi v mojih knjigah.

Ni težko ugotoviti, da tvoja fantazijska dimenzija temelji na resničnem, zgodovinskem svetu. Unija je slična Britaniji, prisotne so arabske države, medtem ko Styria v Best Served Cold najbolj spomni na renesančno Italijo (čeprav je Styria oziroma Štajerska ena od zveznih dežel Avstrije). Koliko zgodovinskega raziskovanja je šlo v pisanje? Si preučeval tudi borilne veščine, mečevanje, vojaško taktiko, obleke tistega časa in podobno?

Zadnje čase berem veliko zgodovinskih del, verjetno več kot fikcije, in brez dvoma se to odraža na svetu in dogodkih v mojih povestih. Saj pravijo, da umetnost oponaša življenje. Res pa je, da se ne ubadam posebej z raziskovanjem podrobnosti. Gre za fantazijo in namesto da bi preučeval, natanko kakšna okna so imeli v Firencah 17. stoletja, preprosto vključim tako okno, ki je najbolj primerno ali dramatično glede na prizor. To je vidik fantazijske literature, ki mi je zelo pogodu – da lahko kombiniram različne dobe in vplive. Ni treba, da so detajli nevemkako realistični. Prav nasprotno: to, da niso, lahko pomaga pri ustvarjanju bolj živahnega okolja.

Tvoja nova knjiga, Best Served Cold, vključi še več krvi in seksa. Je bila to zavestna odločitev oziroma je imela kakšno zvezo s tem, kako tržno uspešna naj bi bila? Ali pa enostavno slediš svoji vnaprej določeni poti v še bolj odraslo, temačno fantazijo?

Ko so mi The Blade Itself zavračali po tekočem traku, me je skrbelo, da sem pretiraval z nasiljem in nazornostjo. Vendar menim, da je večina odjemalcev fantazije (in najbrž vsega drugega) skozi zadnjih deset ali dvajset let postala dosti bolj razumevajoča do takih elementov. Sam skušam biti v pisanju čim bolj pošten in resnicoljuben. Ko sem bil mlajši, mi je šlo dostikrat na jetra, kako sta v fantasyju prikazana spolnost in nasilje. Nasilje je bilo poenostavljeno in omehčano, dočim seksa skoraj ni bilo. Hotel sem prebrati nekaj, kar bi bilo bolj realistično, nekaj, kar bi ponudilo tako obravnavo, kot jo vidiš v srhljivkah ali vojnih zgodbah. Best Served Cold je sicer dejansko izpadel zelo nasilen, toda navsezadnje se ukvarja s temo maščevanja v odlični tradiciji tovrstnih italijanskih priskutnih zgodb. Ne vem, če bo moralo biti vse, kar bom odslej napisal, tako nazorno. Menim, da se je treba lotiti vsake zgodbe posebej in jo narediti avtentično, resnično in pošteno. Če to pomeni eksplicitnost, naj. Kar se tiče tržne zanimivosti, pa bi rekel, da moraš napisati tako knjigo, kot bi jo želel prebrati sam, in upati, da tako misli tudi del občinstva. Nisem prepričan, da boš uspešen – komercialno ali umetniško –, če boš skušal predvideti, kaj bo ljudem všeč, in temu prirediti svoje ustvarjanje.

the first law: book one
The Blade Itself
joe abercrombie
The First Law: Book Two
Before They Are Hanged
Joe Abercrombie
The First Law: Book Three
Last Argument of Kings
Joe Abercrombie

● Opisali smo vse tri povesti iz serije The First Law. The Blade Itself v Jokerju 159 (id članka na Joker.si: 3343), Before They are Hanged v J167 (id 3913) in Last Argument of Kings v J178 (id 4837). Best Served Cold pa v prejšnji cifri. Po datumih vidite, kako reden pisec je model.

Ko sem bral The First Law, sem opazil precej podobnosti z Martinovo serijo A Song of Ice and Fire, od načina, kako se prepletajo zgodbe likov, do občutka temnofantazijskega sveta, večinoma oropanega nadnaravnih sil. Črna Amazonka v Before They are Hanged me je spomnila na Grace Jones v Konanu, dočim je vse skupaj preveval nezmotljiv vonj črnega britanskega humorja, morda s Črnim gadom, ki se zvija v ozadju. Kakšni so vplivi na tvoje pisanje?

George R. R. Martin, filmi o Konanu in Blackadder – med mnogimi drugimi. Rekel bi, da nate kot na pisca vpliva vse, kar bereš, gledaš, igraš ali izkusiš, kar ti je posebej všeč in kar ti ni. Vplivi name zajemajo dosti napisane fantazije (vključno s Tolkienom, LeGuinovo in Moorcockom), pa tudi veliko fikcije izven fantasyja (od Dickensa prek Tolstoja do Jamesa Ellroya) in stvarne literature, posebej zgodovinski del. Prav tako sem sodi kup filmov, televizijskih oddaj (sem velik ljubitelj bolj realističnih, moralno nejasnih serij, ki zadnje čase prihajajo iz Amerike, kot so Sopranovi, The Shield, The Wire, Battlestar Galactica, Deadwood, Dexter in podobih), igranje domišljijskih vlog, računalniške igre in še marsikaj. Pisana mešanica, in menim, da je dobro, da je taka.

Te zanima pisanje še za kako drugo področje, recimo filmi, televizijo in igre? Sam bi nadvse rad igral temačno frpjko, za katero bi scenarij napisal ti. Saj Rihanna Pratchett ne more narediti vsega, kajne?

Zaenkrat mi knjige zadostujejo, zato nimam načrtov, da bi se razširil. Nisem pa proti temu, posebej če bi mi kdo ponudil mastne denarce …

Še vedno pa tisti čas, ko si ne izmišljuješ, kako bo bloodlustan Logan Devetoprstnik raztrgal nemočne žrtve, nažigaš špile?

Seveda. Nenehno. Namizne frpje sem opustil že pred časom, ko sem se odselil od doma, toda video igre so v mojem življenju stalnica.

Maruša,
svetovalka
v Centru za pomoč uporabnikom

Najmočnejše vezi so tiste, ki jih ne vidimo.

Uporabno. Zanimivo. Igrivo.

Itak prvi v Sloveniji predstavlja totalno svoj foun

Bodi Itak, bodi na sceni! Izberi Itak Foun, z njim boš hitro in enostavno na Facebooku, nepozabne trenutke pa lahko tudi posnameš in shraniš. Klikni na **www.itak.si**, tam najdeš podrobnejši opis in pogoje. Se splača? Itak!

Bodi na netu …

Svoj novi Itak Foun uporabi tudi kot modem – konektaj ga z računalnikom in že si na netu. V paketu Itak Džabest imaš itak že vključenih 1 GB za internet (Gmail, MSN, YouTube, Facebook …). Prečekiraj Itak Džabest paket, ker je res dabest.
www.itak.si

Zamenjaj Mobilno v živo

Pokaži, kaj se dogaja. Pošlji **MVIDEO** na **1919** in si namesti program **M:Video**. Izberi svoj videoposnetek in ga predvajaj na portalu Itak! Za M:Video je Nokia 5320 Xpress Music prava izbira. Za Itakovce in ostale Mobitelove uporabnike je storitev M:Video brezplačna.
www.itak.si

Kjer se vedno kaj dogaja …

www.itak.si je spletni portal, kjer na enem mestu najdeš najbolj sveže infote o top glasbeni, filmski, kulturni in športni sceni v Sloveniji. Po novem je na voljo **tudi v mobilni različici**. Poveži se prek svojega mobitela in ponudba, napovednik dogodkov, nagradne igre za brezplačne vstopnice in drugo ti bodo vedno na dlani.

Vstopi v svet zabave!

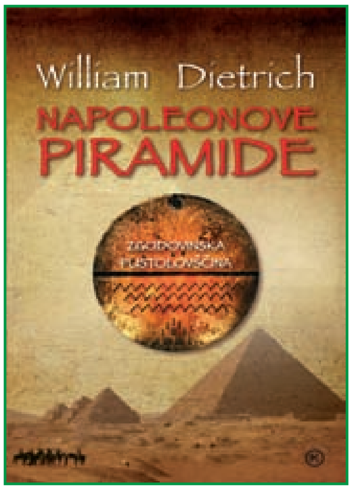
Na mobilnem Planetu se preizkusi v igranju **mobilnih iger** in se zabavaj ob najbolj norih **animacijah** in **zvočnih efektih**. Izbiraj med priljubljenimi **melodijami**, **videozvonjenji** ali pa preseneti z dobro **uverturo**. Pošlji SMS z vsebino **P MSI** na **1919**.

WWW.MOBITEL.SI

Za več informacij obiščite najbližje Mobitelovo prodajno mesto, www.mobitel.si ali pokličite brezplačno številko za Mobitelove uporabnike 041 700 700.

William Dietrich: NAPOLEONOVE PIRAMIDE

Francoska revolucija je bila največji evropski preobrat osemnajstega stoletja, ki je posredno sprožil verigo dogodkov, ki so zajeli vso celino. V prvi vrsti je padec Bastilje pomenil konec starega ludvikovskega veka in kao pričetek razsvetljenja v Franciji. Temu so sledila leta terorja jakobinske vlade in razkristjanjevanja dežele, nato nov upor ter nova vlada in na koncu francosko vojskovanje širom Stare celine. Tega je vodil povzpetniški general Napoleon Bonaparte, čigar prvi znameniti pohod je bil v Egipt leta 1798. Z dozdevno osvoboditvijo države izpod turške nadvlade je želel vzpostaviti francosko prisotnost na Bližnjem vzhodu, dolgoročno pa iti po poteh Aleksandra Velikega vse do Indije, ki je bila v rokah večnih rivalov Angležev. A obstajal je, kot špekulirajo mistični zgodovinarji, še en razlog za obisk puščave, in sicer lov za starodavnimi egipčanskimi skrivnostmi.



Okoli tega vidika je napeljana zgodba Napoleonove piramide, ki jo prvoosebno pripoveduje Ethan Gage. Ta ameriški pustolovec se namreč pridruži Korzičanovi kampanji oziroma odpravi številnih spremljevalnih znanstvenikov. Povod je skrivnostni medaljon, bajeslovni ključ do pozabljenega vira moči, ki ga Ethan po naključju prikvartopiri. Taki koščki ancientne bižuterije pa, kot je pri tosortnih artefaktih navada, dišijo marsikomu ...

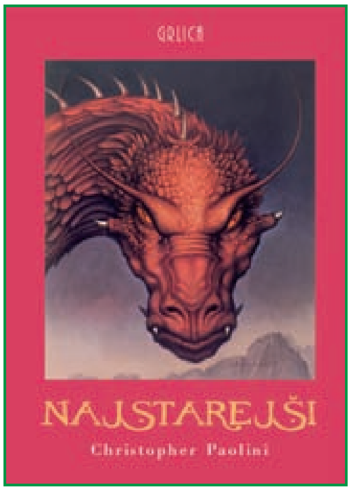
Skozi slabih 400 strani privlačnega čtiva je bralec deležen prenekatere zgodovinske razlage, vzdušnega opisa dveh bitk, lepo vtkanih hištoričnih dejstev ter oseb in mnogih ezoteričnih zanimivosti, od egiptologije prek prostozidarstva do svete geometrije, vključno s Fibonaccijevim zaporedjem in zlatim rezom. Vse to na lahkoten, junaški, indianajonesovski način brez pretiranega filozofiranja (z izjemo Bonaparterjevih govoranc). Veliki vojskovodja pri tem nikakor ni komajda omenjen, marveč je s svojim znamenitim muhastim, a genijevim značajem dosti časa v ospredju.

Štorija, ki sega komaj kaj dlje od Nelsonovega zdesetkanja francoskega ladjevja v zalivu Abukir, je dobro zastavljena s posebej posrečeno končno zamislijo, dasiravno se cilj izmuzne v nadaljevanje Ključ iz Rosette, ki je v angleščini že na voljo. Mladinska knjiga pravi, da bo slovenska izdaja na voljo v začetku 2010, za ostal opus pisateljevih nič manj zanimivih zgodovinskih romanov pa se še odločajo. ***LordFebo***

Christopher Paulini: NAJSTAREJŠI

Fantazijska saga o deželi Alagaësiji, ki v angleščini obsega tri knjige, kljub prodajni uspešnosti ne sodi v kanon visoke fantazije, saj ni nikakršen literarni presežek in se preveč naslanja na znane zgodbe. Največ seveda črpa iz Tolkienovega pravljičnega izročila, od koder izhajajo tipični značaji pravljičnih ras, zamisel in zven izmišljenega jezika ter nenazadnje poimenovanje krajev (Gil'ead, Farthen Dûr ...). Toda kljub temu je zbirka po svoje mojstrsko delo, kajti pisatelj Krištof jo je desetletje nazaj spočel pri vsega petnajstih letih in dve leti kasneje že izdal 400-stranski prevenec Eragon. Pri tem je sam narisal tako naslovnico kot spremljajoči zemljevid. Povest govori o istoimenskem kmečkem najstniku, ki najde zmajevo jajce in se nato postopoma, izkušnjo za izkušnjo, veščino za veščino, frpjsko kali v zmajevega jezdeca. Ta se namreč lahko edini zoperstavi tiranskemu kralju.

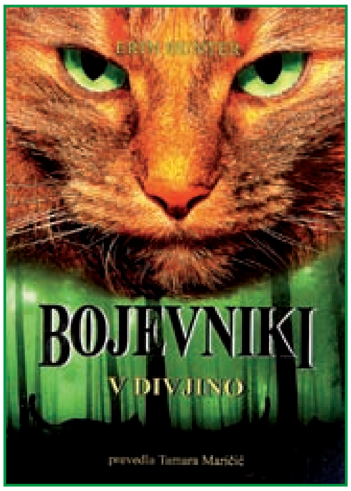
Šeststostransko nadaljevanje Najstarejši oziroma izvirno The Eldest se prične takoj za bitko v škratovskem mestu, kjer se je prvi del zaključil. Zlobni podšef je mrtev, vendar je Eragon komaj kaj več od vajenca, zato gresta z zmajčico Saphiro v uk k vilinom. V čarobnem gozdu se nato dogaja več kot polovica bukve. Pripoved ima sicer resnobnejši ton z veliko globokimi, tudi posrečenimi mislimi, vendar je skupaj vzeto le povprečno branje. Vilinski del je brezakcijski in preveč duhamoren z dolgoveznimi razlagami zgodovine sveta in delovanja čarovnije. To je v fantaziji resda nujen element, a ne v taki količini. Poleg tega se avtor pri magiji opazno zaplete. Čarodeji recimo obvladajo telepatijo, z zaščitnimi uroki odbijajo strelice in z eno besedo usmrtijo celotno garnizijo (čemu potemtakem sploh soldatje?), nakar jih porazi navaden kmetavz s kladivom. Zato se precej bolje čita vzporedna, povsem stvarna pustolovščina Eragonovega bratranca, ki rešuje svojo rodno vas pred zlobčevim maščevanjem. Najslabši vtis pa naredi zaključna, toda ne poslednja bitka, ki je opisana nevzdušno, odsekano, dočim zaključek daje novega netiva onim, ki Pauliniju očitajo posnemanje Vojne zvezd.

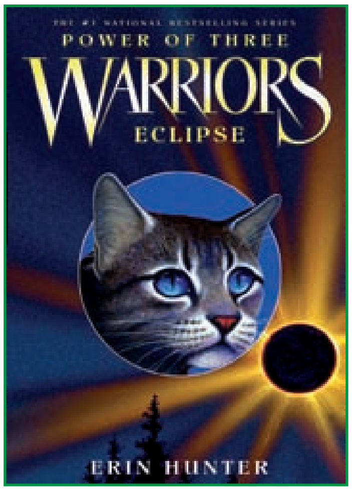


Kdor je prebral prvo, modro knjigo, naj se seveda loti tudi rdeče in nato čaka do prihodnjega leta na prevod zadnje, rjave (Brisingr). Drugače pa serije, razen tistim, ki hlastajo za tolkienovsko pravljico, ne bi priporočal vsevprek. A po drugi strani drži, da v slovenščini velike izbire itak ni. ***LordFebo***

Erin Hunter: BOJEVNIKI

Za psevdonimom Erin Hunter se skrivajo štiri pridne avtorice: Cherith Baldry, Kate Cary, Victoria Holmes in Tui Sutherland. Dame soustvarjajo uspešno serijo Warriors, ki jo je mlada založba Mettis Bukvarna zdaj pripeljala tudi v Podalpje. Poslovenjeni V divjino je uvodni del mnogologije in mu bo gotovo sledil vlak nadaljevanj. Predstavi nam hišnega muca Oranžka, ki sledi nagonom in zatava v bližnji gozd. Tam ga prestreže patrulja divjih mačk, ki pripadajo Klanu groma. Mačji klani so drugače štirje in živijo v stalnih napetostih glede ozemlja, plena ter pokopanih skrivnosti. Gromovci Oranžka sprejmejo medse, ga pričnejo uriti in mu nadenejo ime Ognjenonogi. Prevod je zlasti pri imenih malce nespreten, a se kljub temu že na daleč zavoha potterjevsko koreniko zgodbe – v ustaljeno družbo uleti nadarjen tujec, ki se skozi prigode vse bolj dokazuje, tke prijateljstva, se otepa predsodkov in razkriva izdajstva. Čeprav umiranja ni kar povprek, temen dih smrti pobeli marsikatero stran.





Zgodba pa se s koncem prve knjige nikakor ne konča, saj gre za obilno spenjeno žajfnico. Dokončane so že kar tri šestdelne serije, v delu je tudi četrta. Nabor je dodatno namaščen z mangovskimi albumi in dopolnilno literaturo. Taka rodovitnost je posledica moštvenega pisanja, čeprav je res, da je kvaliteta podvržena bibavici in so nekateri deli bolj iskrivi od drugih. Prav tako ni mogoče spregledati obrtništva. Urednica niza je Holmesova in ostale pisateljice večkrat nerodno povezujejo dogodke, da bi zadostile predpripravljenemu scenariju. Tudi najbolj prosvetljeno ni vse skupaj, saj sodobne smernice ravnanja z mačkami svetujejo vse kaj drugega kot prost razplod in spuščanje na 'svobodo'. A kakor so se mi ob prvi knjigi porajali pomisleki, sem kasneje dlako polegla in dogajanje sprejela kot snov za dokaj solidno pustolovsko branje.

So pa mačje persone daleč od mojstrskih felinoidov, kakršne zna denimo poustvariti Neil Gaiman. Bojevnike zaznamujejo človeške poteze, prevlečene z dokaj generično živalsko patino. Tako bi namesto mačk brez težav nastopali volcje, ježi, dingi ali kakšna druga favna. Ob tem ni nobeno presenečenje, da je moštvo Erin Hunter sočasno zakurblalo ločeno serijo Seekers, v kateri so glavni medvedje.

Snovi za branje tako še lep čas ne bo zmanjkalo, ob njem pa se porajajo podobni občutki kot pri Kroniki starodavne teme. Oba niza sta namenjena mlajšim, vendar sta dovolj mesnata in razgibana, da nad njima ni razočaran niti odraslež, ki se mu je zahotelo kaj manj kaloričnega. ***Navi***

Magični Guru Vorteks

Marjana? Marjana?! Poglej, kako se premikam. Samo poglej me, prosim. Stran pojdi od mene, stvor! Marjana!!! Ne joči, prosim, hčerka moja. Tu sem, samo pogledati me moraš. Vem, zdi se nemogoče, ampak potrudi se. Vem, da me čutiš. Zato si toliko časa v tem stanovanju, ki še vedno zaudarja po meni. Zato hodiš gor in dol po hodniku in prespiš na mojem najljubšem fotelju. Ker veš.

Samo poglej me. Prosim.

* * *

Magični Guru Vorteks je pozvonil točno ob dogovorjeni uri. Odprla mu je mlada ženska, v obraz zabuhla od joka. Spoštljivo se je umaknila nekaj korakov nazaj in ga spustila v majhno blokovsko stanovanje porumenelih sten ter slabih reprodukcij.

“Jaz sem magični Guru Vorteks,” je rekel magični Guru Vorteks, ko se je v hodniku sezul in se razgledal naokoli.

“Vem,” je odgovorila mlada ženska.

“Kako ste vedeli?” je vprašal magični Guru Vorteks.

“Na glavi imate vijoličen turban in zelo skrivnosten izraz na obrazu,” je odvrnila.

Magični Guru Vorteks se je nasmehnil.

“Pametna mladenka,” je rekel. “Kako vam je ime?”

“Marjana,” je odgovorila, nato pa tiho dodala: “V kuhinji je. Lahko pohitite? Če bo mož slučajno sem prišel, me bo ubil, ker zapravljam denar za take stvari.”

Nato je zajokala. Magični Guru Vorteks jo je prijel za ramo in rekel: “Razumem. Peljite me do njega.”

Da sta prišla v kuhinjo, kjer je bila mačka, sta morala skozi dnevno sobo, kjer je na polici kraljeval prostoren, svetel akvarij. Magični Guru Vorteks ga je komaj opazno ošinil s pogledom.

* * *

Marjana! Kdo je to?! Kam gresta?!

* * *

Mačka je nasršena stala v kotu, ušesa si je polegla ob glavo. Z velikima črnima pikama je strmela v magičnega Guruja Vorteksa, ki je čepel poleg nje in momljal besede starodavnega uroka. Marjana je stala ob steni in si z dlanjo pokrivala usta. Magični Guru Vorteks se je pretvarjal, da ima zaprte oči, a dobro je videl, kar je hotel videti. V odsevu kuhinjskega stekla se mu je risalo mlado dekle, sloneče ob steni, in ga gledalo. Magični Guru Vorteks je vrtel jezik dalje in skušal biti čim bolj mističen. Mačka ga je počasi imela dovolj in spustila je grozeč, zategel zvok, podoben škripanju starih vrat.

Dajmo, Marjana, je pomislil magični Guru Vorteks. Daj mi moj trenutek.

* * *

Skočil bom. Skočil bom, pa da vidimo, kaj bo. Stran od mene, grdavž, sem rekel! Stran! Marjana! Prav. Ne morem več tako. Ne morem. Morda pa mi uspe.

Marjana. Samo poglej me.

* * *

V dnevni sobi je zaropotalo. Bled Marjanin odsev je pogledal proč in dal trenutek magičnemu Guruju Vorteksu. Iz dolgega rokava tunike je potegnil stekleničko in iz nje brizgnil tekočino mački v obraz. Pogledal je v okno in videl obrat Marjanine glave. Ni ga videla. Nasmehnil se je.

Mačka se je zamajala na sivih nogah in zlezla skupaj v nič več nasršeno kosmato kepo. Oči so se ji počasi zaprle. Tiho je javknila.

“Gospod?” je šepnila Marjana.

“Vaš oče je izgnan,” je rekel magični Guru Vorteks. “Na poti je v svoj večni mir.”

Marjana se je sesedla ob steni na tla in bruhnila v jok. Magični Guru Vorteks je stopil do nje, jo prijel za roko in rekel: “Dogovoriti se bova morala za plačilo.”

* * *

Marjana? Kdo je to? Zakaj je tako oblečen? Ne dajaj mu denarja. Marjana ... gleda me. Zakaj me tako gleda? Kaj počneš?! O, Bog, ne, prosim, ne ... dihat ... ne morem ... dihat ...

* * *

V dnevni sobi je magični Guru Vorteks z Marjano sklenil kupčijo.

“Nikoli nisem marala teh njegovih rib. Še posebej te zlate ne, tudi druge ribe je ne marajo,” je rekla Marjana, ko je z zeleno mrežico ujela debelo zlato ribico in jo spustila v prozorno vrečko, polno vode. “Še oče jih ni maral, celo takrat ne, ko je bil mačka. Vedno jih je napadal. Zato je najbrž tudi pokrov malce odprt. Čudno,” je rekla.

“Res čudno,” je rekel magični Guru Vorteks.

“Vas lahko še nekaj vprašam?” je rekla Marjana, ko je bil magični Guru Vorteks že obut in je stal pri vratih s prozorno vrečko v roki. “Kaj vam bo ta riba za nekaj evrov, ko pa sem vam bila pripravljena plačati stokrat več?”

Magični Guru Vorteks se je nasmehnil in spet pobožal Marjano po licu.

“Magični Guru Vorteks je povezan z vsem živim ... in ko začuti življenje, ki si želi njega ... si tudi magični Guru Vorteks zaželi to življenje.”

Marjana se je nasmehnila in pokimala. Magični Guru Vorteks se je nasmehnil in pokimal. Marjana je zaprla vrata. Magični Guru Vorteks je šel s prozorno vrečko, v kateri je plavala zlata ribica, po stopnicah do izhoda iz bloka. Nato si je prižgal cigareto, sedel v avto in se odpeljal. Med vožnjo si je z nasmeškom momljal: “Z vsem živim ... zaželi življenje. Kakšna jajca, pizda.”

* * *

Kam grem? Kaj je to? Nič ne vidim!!! Marjana!!! Vse se trese!!!

* * *

Ko je magični Guru Vorteks stopil v hišo, je takoj vrgel turban na tla in si potegnil tuniko čez glavo. Vrečko z ribo si je dvignil pred obraz in rekel: “Nekaj ti bom pokazal.”

Magični Guru Vorteks, redkim znan pod pravim imenom Janez Grubar, je odnesel vrečko z ribo v klet. Tam je imel v kletki zaprta dva psa in enega papagaja. Psa sta mirno ležala ob skledi za hrano, papagaj pa je visel na pozlačenem obroču kot uhanu velikana in spal.

“Tele lahko prodam,” je rekel Janez Grubar ribi. “Tisti rjavi je bivši oficir, uboga vse, kar se mu naroči. Policaji plačajo hud denar za take pse. Drugi je bil nek narkič in tud kot pes je bolj kilav, take prodamo v filmsko industrijo. Papige kupujejo dilerji, da jih opozorijo, če se kdo približuje, ko imajo trgatev. Mačke pa obdržim jaz, da mi kradejo po bajtah, prasice pridejo povsod. Ampak nimam jih več, ne vem, duše se jih zadnje čase rade izogibajo. Sem mislil, da bom danes dobil eno, pa si se moral naseliti v jebeno zlato ribico, kreten stari?!”

Janez Grubar je segel z roko v vrečko, prijel zlato ribico za rep in jo dvignil k obrazu.

“Odplaknil te bom v sekret, če ne boš sodeloval,” je šepnil. “Majke mi.”

Rjavi pes se je dvignil in zalajal.

“Tišina, major!” je zavpil Janez Grubar.

Pes je sedel, dvignil taco in si jo prislonil h glavi v nerodni gesti salutiranja.

Janez Grubar je spustil ribo nazaj v vrečko, sedel v avto in se odpeljal k svoji ljubici Rebeki. Ko mu je odprla, ji je pomolil vrečko, se nasmehnil in rekel:

“Ker si alergična na mačjo dlako in ne maraš psov.”

* * *

Čakam, da bo konec. Saj ne živimo dolgo. Vsak večer ju gledam, Rebeko in Janeza, kako porivata. Ko je ni doma, pride Janez in me sprašuje, če ga vara in podobne neumnosti, da ali ne vprašanja, zaplavaj v levo za da, v desno za ne. Če ni zadovoljen z odgovorom, me da za nekaj časa na suho in občutek je grozljiv. Najbolj pa mu zamerim, da mi je vzel Marjano. Lahko sem jo vsaj gledal. Vsak dan sem jo videl. Kako sem bil srečen ... Sovražim ga, prasca hudičevega. Rebeka je pred nekaj dnevi kupila še eno ribo, da bom imel družbo. Neko malo, kilavo luskavo črno svojat. Še dobro, da me vsaj pri miru pusti.

* * *

Nekega večera je Janeza Grubarja med seksom z Rebeko zadel infarkt in je umrl. Rebeka je gledala truplo, nato pa skomignila, si prižgala cigareto in poklicala rešilca.

* * *

Črni ribici se je spremenil pogled. Nič več ni zrla vame kot v zid. Panično se je zaletela v steklo.

“Zdravo, Janez,” sem ji rekel.

“Rebeka!” je zavpil Janez. “Tukaj sem.”

“Ne bo šlo,” sem mu rekel. “Dobrodošel v mojem svetu.”

Janez ribica me je pogledal in se znova podal v dir po akvariju. Počakal sem, da se je utrudil in da je bil priča, kako njegovo lastno truplo odnašajo iz sobe. Potem sem odplaval do njega in ga raztrgal na koščke.

Kontejnerus

ČEFURSKO-VESOLJSKI KVIZNIK

To jesen prihaja na lokalna platna četica zanimivih in težko pričakovanih filmov. Eno pozitivnih presenečenj je najnovejša mojstrovina Petra Jacksona (Gospodar Prstanov), ki je sproduciral južnoafriški ZF-kvazidokumentarec Okrožje 9. Scenarij in režija sta delo Neila Blomkampa, obetavnega mladega umetnika, ki je idejo pobral iz svojega eksperimentalnega dokumentarca Alive in Joburg. Prihod vesoljčkov na Zemljo se zgodi pred tridesetimi leti in hitro postane jasno, da so zablodeli begunci brez možnosti za vrnitev domov. V tem času se namnožijo in le delno vklopijo v družbo. Zaradi svojega videza in čudnih navad jih ljudje ne marajo, zato se odločijo, da jih preselijo iz Johannesburga na samo. Film tako spremljamo skozi oči birokratskega šefa, ki nezemljanom vroča izselitvene naloge. Seveda pa to ne more iti gladko in zapleti, ki sledijo, nam razkrijejo vso bedo človeške nestrpnosti ter tujskega domotožja.

Tokratna nagradna igra se plete ravno okrog dotičnega filma. Pravilni odgovori na spodnja vprašanja dajo geslo, ki navaja lokacijo snemanja filma Okrožje 9, treba pa jih je zapisati na priloženo dopisnico in jih v uredništvo dopremiti do petega desetega, magari z vesoljsko ladjo. Desetim izžrebancem bomo potalali dobre devedeje, še boljš blu-raye in druge filmske dobrote sponzorja Continental Film.

1. Bolezenskemu strahu pred tujci rečemo…
s) ksenofobija
a) agorafobija
k) čefurofobija
h) ksenofilija

2. Glavno mesto Južnoafriške republike je …
o) Pretoria
p) Johannesburg
a) Durban
l) Wrdlowtzi

3. V katerem od naštetih filmov še lahko vidimo lebdeti orjaško vesoljsko ladjo nad velemestom?
x) Gigli
y) Gospodar Prstanov
w) Dan neodvisnosti
z) Ledena doba

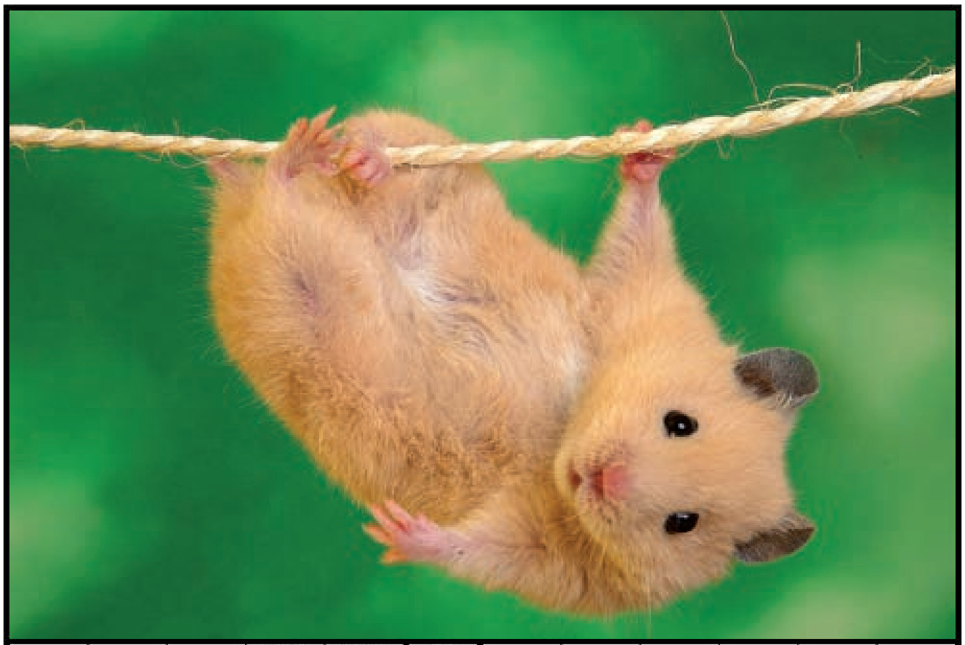
4. Ščurki so znani po tem, da jedo vse. Takim pravimo tudi …
b) karnivori
e) omnivori
r) herbivori
q) tvoja mama

5. Naslednji veliki projekt Petra Jacksona je …
s) Terminator 5
t) The Hobbit
r) Babica gre na jug 2
n) Pohotne najstnice XXIII

6. Na velikih platnih se vrti romantična komedija Grda resnica. Kdo ima v njej glavno moško vlogo?
a) Galec
e) Perzijec
i) Rimljan
o) Špartanec

Dobitniki legic iz avgustovskega kviznika:
Mitja Murovec iz Nove Gorice (Bionicle), Matej Žalar iz Ptuja (Bionicle), Robert Lebar iz Izlak (Bionicle), Rok Stražišar iz Vrhinke (Darth Vader), Jure Humar iz Kala (Darth Vader) in Uroš Skuk iz Cerknice (Darth Vader).
Rešitev je bila KOCKICA!

Dobitniki avantur od razvijalca Telltale pa so:
Boštjan Guštin iz Novega Mesta (S&M), Roman Jančič iz Zreč (Monkey Island), Miha čibej iz Logatca (Strongbad) in Domen Gorjup iz Loč (W&G).
Rešitev je bil RUM! Pošljite nam e-mail, da vam posredujemo kodo.



avtor JANEZ KORENT	BELEŽNICA	NASLON	HUDO POMANJKANJE HRANE	VODIK VRSTA, ZNAČILNA OBLIKA	▽	GOROVJE V JUŽNI AMERIKI	KANADSKA PEVKA (CELINE)	ALEŠ DEBELJAK	PEVKA ŽNIDARIČ	TEMELJNA LISTINA DRŽAVE	ŠAHOVSKA FIGURA
FR. ASTROLOG IN ZDRAVNIK IZ 16. ST.											
POMNILNA NAPRAVA Z LASER. TEHNOLOG.											
PODVODNI IZSTRELEK ZA UNIČEV. LADIJ								OČE KATRAN, TER			
VEK, STOLETJE				AM. PIS. (STEPHEN) VULKAN NA FILIPINIH					ALDO KUMAR PRODAJALNA ŽIVIL		
BIVŠI EGIPT. DRŽAVNIK (ANVAR AL)						FR. SKLAD. FILMSKE GLASBE (FRANCIS)	DRAMA ANTONA P. ČEHOVA				
risba KIH	UGOVOR, OČITEK	KLIČ, POZIV TELOVADBA OB GLASBI					GLAVNA LUKA ALBANIJE				
ŠPORTNA DISCIPLINA							VRSTA ŽITA ZMAGA PRI ŠAHU			JAP. UMETNOST ARANŽIR. RASTLINJA	BRAZ. NOGOMET. V MARIBORU (MARCO)
KOROŠKI PLES				ŽEL. RUDA, RJAVI ŽELEZOVEC PRIRODA							
IGRALKA PAPAS						PEVKA HORVAT UČNI PRIPOMOČKI					
ŠAHU PODOBNA JAPONSKA IGRA			SREDSTVO ZA USPEH KRAJ V SREMU (HR.)					DEL VODOVODA VULKAN. IZMEČEK			
OBIRALEC							REKA V NEMČIJI EVROPSKI VELETOK				
BOLJŠA HIŠA Z VRTOM					RIMSKA BOGINJA JEZE				ALOJZ REBULA IVAN NAPOTNIK		
SPONA, VEZ					AM. DIRIGENT (JAMES)						
MLINSKI ŽLEB					SLADEK JUŽNI SADEŽ						

Lepe nagrade fašejo: *Gašper Kranjec iz Škofljice, Jani Jereb iz Logatca in Blaž Novak iz Murske Sobote.* Rešitev je bila: GUYBRUSH MOGOČNI PIRAT. Na priloženo kartonsko glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. oktopusius.

Zatišje pred viharjem

Prejšnjič sem Sneti pozabil omeniti, da je z dvojnim Jokerjem 12/13 šla po gobe Jonasova kolumna o švercanju robe iz Trsta, predelovanju matričnih tiskalnikov in mučenju Texas Instrumentovih kalkulatorjev. Izguba za revijo? Najbrž, čeprav se humor Luke Kopra nikdar ni dobro prekrival z našim. Nadomestilo ga ni nič svežega, recimo kaj tako nezaslišanega, kot bi bil uvodnik. Je pa bil farboviti magazin s cifro 14, ki ga nazajgledno obravnavam ta mesec, deležen rahle injekcije botoksa. Obris igralne palice na koncu opisov, v kateri so bile navedene tehnične postavke (format, minimalna konfuguracija, zvrst, pavšalne ocene igralnosti, grafike in zvoka), je nadomestil okvir z režečim se televizorčkom. V njem so poleg navedenega tičale postavke za in proti, kar je nakazovalo začetek poti proti današnji obravnavi špilov v Jokerju. Obravnavi, ki, upajmo, vodi v ukinitev številčnih ocen. Samo še ljudstvo zamenjamo.

September
1994
Letnik II
Cena: 270 SIT
Joker
Nº14
Vroča ma!
Igre in video
CD ROM:
Wrath of the Gods
Outpost
Mad Dog II
The Horde
Battle Isle 2
in drugi!
Floppy hiti:
Fighter
Dark Legions
Heimdall 2
World Cup USA '94
K240
in veliko drugih!
Konzole:
Virtua Racing
Kirby's Pinball Land
Režiraj!
Video Jam
Hit meseca:
Theme Park

Kake blazne originalnosti in udarnosti v tistem Jokerju iz septembra leta 1994 ni opaziti. Razen morda na roko narisane naslovnice, po čemer se cajtung, ki ga držiš v rokah, od nekdaj razlikuje od tuje, tujezlatne (licenčne) in tudi domače konkurence. Zadnjič sem listal po neki virtualni knjigarni in opazoval ducate platnice revij naše branže iz raznoraznih dežel, od ZDA in Velike Britanije do Rusije, Poljske ter Japonske. Prav neverjetno je, kako podobne so si vse: slika iz neke igre, ki jo da založnik in ponavadi zajema našopirjenega možaka ali joškato baburo, ter vrsta kričečih napisov, ki popisujejo levji delež notranjosti. Ene same ni bilo, ki bi jo lahko imel za količkaj samosvoje, avtorsko delo. Ne da trobim v lasten rog, ampak naše so dejansko drugačne, tako glede grafičnosti kot teksta. Veseli smo tega, čeprav na ta rovaš bržda prodamo kak izvod manj, ker stranka ne izve že vnaprej, kaj vse smo ji pripravili. Mar ni lepše, da ne veš vsega, kot recimo tedaj, ko odvijaš kinder jajček?

Nabor opisov v cifri 14 zajema legendo TIE Fighterja (89), vesoljsko strategijo K240 (83), še danes zelo cenjeno direktorščino lunaparka Theme Park (94), klasično avanturo Gabriel Knight: Sins of the Fathers (86), prezrto, a odlično predstavnico taiste zvrsti Wrath of the Gods (91) in dve udarnici na CD-ROMu. Prva je bila govoreča Sam & Max Hit the Road, ki je prejela viharniških 95, druga pa humorna sekljačina The Horde, koder si v izometričnem pogledu sekljaje branil vas pred navali rdečih hudičeljnev in se vmes režal odpuljenim vmesnim sekvencam. Devetdeset je bila njena ocena.

Če pri tem odmaknem mikroskop, opazim povečano količino špilov z lastnostmi, ki jih na diskete ni bilo moč stlačiti. V Samu in Maksu je bil to posnet čvek, v Hordi, Wrath of the Gods in tračnični streljačini Mad Dog 2 pa igrani posnetki. S full-motion videom se je hkrati ubadala naslovna tema na dveh straneh. Ta je na koncu povedala, da se bo še pokazalo, če bo njegova uporaba v igrah dosegla tako stopnjo, da se bodo veje zabave združile v eno. Rahlo prostodušna dilema, ki je, dvignem roko, zrasla na mojem še neizkušenem zelniku, se je izkazala za prazno. Veje zabave ostajajo svoje in imamo kvečjemu igre, ki so podobne filmom, in filme, ki sličijo na igre.

Sem pa malce alternativen prijem uporabil pri opisu treh nogometnih simulacij: World Cup USA 94, Kick Off 3 in Planet Football. Tedaj se je ravno končalo žogobrcarsko svetovno prvenstvo v Ameriki, kjer je zmagala Brazilija. Pod vtisom tistih tekem sem priobčil tri opise, ki so se nadaljevali drug v drugega, in ustvaril tabelo 'srečanj' teh špilov z rezultati. Kick Off je World Cup premagal z 1 : 0, World Cup je sesul Planet Football z 2 : 0, Kick Off pa slednjega demoliral s 4 : 0. V moji glavi, kajpak, ker njihovih umetnih pameti nekako nisem mogel povezati :). Prvak je bil torej Kick Off 3 (80), World Cup USA 94 je dobil 75 in Planet Football 53. Ker imamo zdaj le še Fifo in Pro Evo, tega ne morem več uporabiti. Je pa res, da se s športščinami rad poigravam in si izmišljujem nove pristope k njih opisovanju, recimo z mini vedeži o samih športih, zapečenimi v rivju.

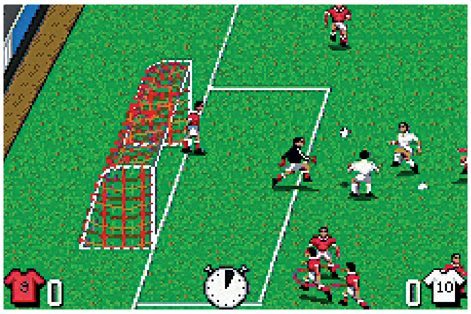
Pred vrati pa je bilo še več alternativnih pristopov glede na dotedanjo Jokerjevo zasnovo, saj se je bližala cifra 15, v kateri se zgodilo nekaj prelomnega. Kaj? Čitajte prav tu naslednji mesec!

Missile Warning! Key to Target?

● **Ob spominih na TIE Fighterju v prsih zaplahuta vroča želja, da bi Lucasi izdali sodobno predelavo za Steam. Četudi brez nadgrajene grafike.**

MENU
Score 00000

● **Ampak ne, raje se bo na policah znašel Mad Dog McCree Gunslinger Pack za wii. Saj ne, da te tračnične streljanke niso bile zabavne. Toda oh, TIE ...**

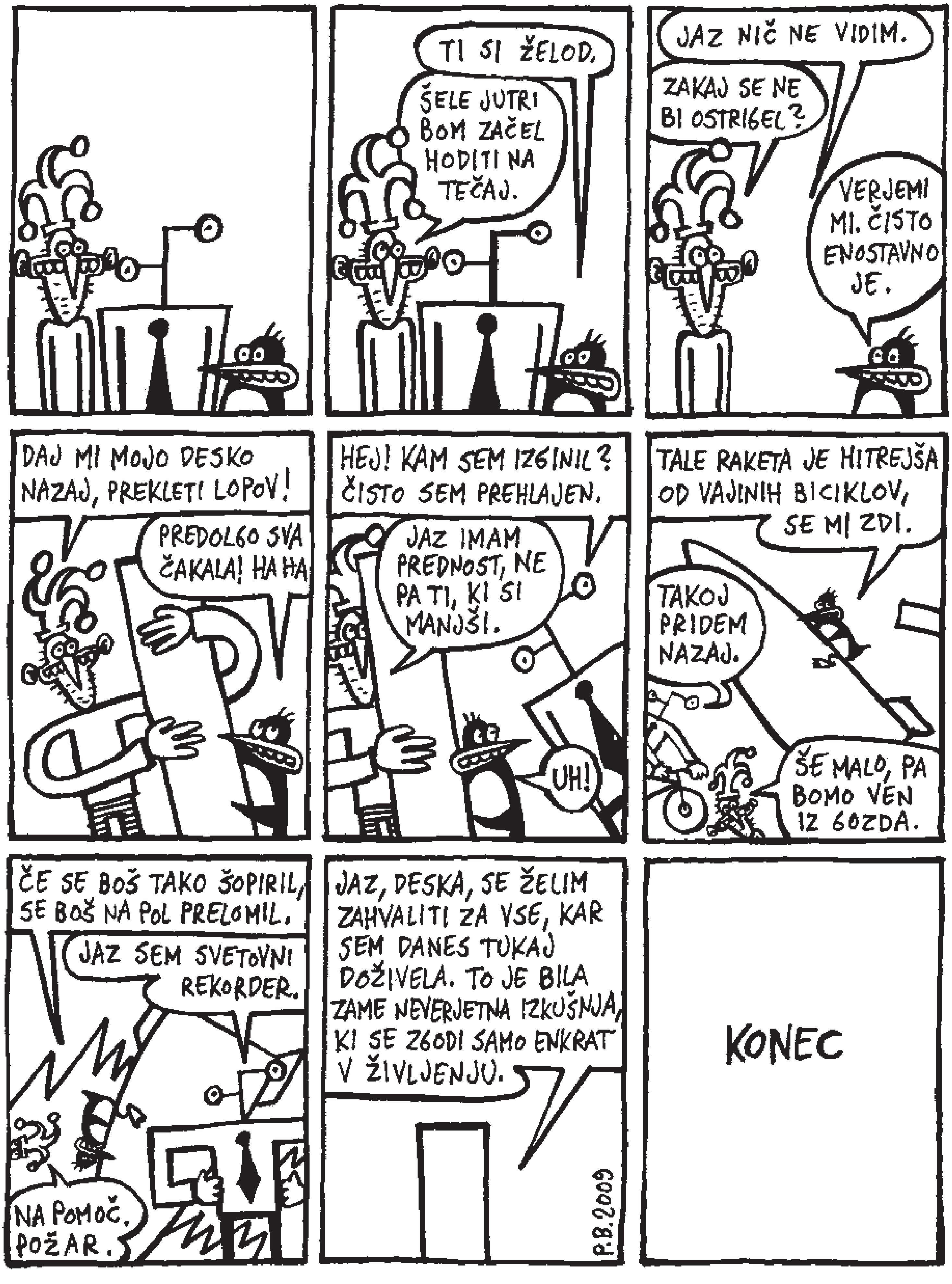


● **Sem imel idejo, da bi spisal zgodovino nogometnih simulacij, od starin tipa Match Day in Kick Off do novink. Ste za? Sporočite mi na sneti@joker.si.**

"Uh, on second thought, I don't think you could help. Forget it."

● **Gabriel Knightove dogodivščine so bile kakovostne vse tri po vrsti. V enki je tip zvedel, da je poslednji Schattenjäger, lovec na mrakobne sile.**

● **V Theme Park smo spoznali osnovno pravilo gostinstva: več soli v krompirčku pomeni večjo prodajo pijače. Luškana poslovščina je to bila, še bolj v CD-verziji.**


TI SI ŽELOD.
ŠELE JUTRI BOM ZAČEL HODITI NA TEČAJ.
JAZ NIČ NE VIDIM.
ZAKAJ SE NE BI OSTRIGEL?
VERJEMI MI. ČISTO ENOSTAVNO JE.
DAJ MI MOJO DESKO NAZAJ, PREKLETI LOPOV!
PREDOLGO SVA ČAKALA! HA HA
HEJ! KAM SEM IZGINIL? ČISTO SEM PREHLAJEN.
JAZ IMAM PREDNOST, NE PA TI, KI SI MANJŠI.
UH!
TALE RAKETA JE HITREJŠA OD VAJINIH BICIKLOV, SE MI ZDI.
TAKOJ PRIDEM NAZAJ.
ŠE MALO, PA BOMO VEN IZ GOZDA.
ČE SE BOŠ TAKO ŠOPIRIL, SE BOŠ NA POL PRELOMIL.
JAZ SEM SVETOVNI REKORDER.
NA POMOČ. POŽAR.
JAZ, DESKA, SE ŽELIM ZAHVALITI ZA VSE, KAR SEM DANES TUKAJ DOŽIVELA. TO JE BILA ZAME NEVERJETNA IZKUŠNJA, KI SE ZGODI SAMO ENKRAT V ŽIVLJENJU.
P.B. 2009
KONEC

27. avgust

GARFIELD in FESTIVAL ZABAVE
SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO
JIM DAVIS

3. september

3D
BREZ POVRATKA 4

10. september

DRŽAVNI SOVRAŽNIKI

www.kolosej.si

KOLOSEJ

ADRENALIN ZA VOLANOM

HUDI AVTOMOBILI, NAPETE DIRKE IN SUPER NAGRADE!

vodafone

Nagradna igra NEED FOR SPEED™ SHIFT na Vodafone live!

Z nakupom mobilne igre se v napeti dirki poteguj za:

- **Microsoftovo igralno konzolo Xbox 360**, **brezžični volan** in **Xbox 360** igro **NEED FOR SPEED™ SHIFT**,
- PC igre **NEED FOR SPEED™ SHIFT**.

Se vidimo na cilju!

NEED FOR SPEED™ SHIFT

NEED FOR SPEED
SHIFT

IG SHIFT

XBOX 360
NEED FOR SPEED
SHIFT

Za nakup igre pošlji kodo vsebine na 9999.

OSTALE IGRE

Guitar Rock Tour 2

GUITAR ROCK TOUR 2

IG GUITAR2

Playman Summer Games 3

SUMMER GAM3S
RealArcade

IG PSG3

Sexy Poker 2009

Sexy POKER 2009

IG SEXY09

Townsmen 6: Revolution

TOWNSMEN 6
glu

IG TOWN6

si.mobil

Poslani SMS ali nakup ne prinašata članstva v SMS-klubu. Nagradna igra poteka od 31. 8. do 30. 9. 2009. Nakup igre ni pogoj za sodelovanje. S sodelovanjem v nagradni igri se strinjaš s splošnimi pogoji objavljenimi na www.simobil.si. Več na www.simobil.si, na 080 40 40 40 in na Si.mobilovih prodajnih mestih.

NEED FOR SPEED™ SHIFT © 2009 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. | **Guitar Rock Tour 2** © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Guitar Rock Tour are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. | **Playman Summer Games 3** Playman Summer Games 3 - Mobile sports revolutionized! Playman Summer Games 3 © 2008 RealNetworks, Inc. All rights reserved. Developed by McGoodliving, Inc. | **Sexy Poker 2009** © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Sexy Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. | **Townsmen 6: Revolution** © 2009, www.handy-games.com GmbH

Si.mobil d. d., Šmartinska cesta 134b, SI-1000 Ljubljana

ORTO

WWW.SIMOBIL.SI/LIVE

Wolfenstein
Joker